PS one PS2 N64 XBOX

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

VISKAS APIE

Nr. 8/2002

Kaina 4,90 Lt

MX 2002 (PS2)
Commandos 2 (PS2)
Kingdom Hearts (PS2)
GUNVALKYRIE (Xbox)
Delta Force Urban Warfare
Beatmania 5th Mix
Colin McRae Rally 2.0

9 771392 953007 08

Daugiau konkursų!!!

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Stilistė Teresė Štuopytė
Dizaineris-maketuotojas Artojas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Ričardas Jaščemskas, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Paulius Strazdas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534
Spausdino IĮ „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (22) 73 33 47.
Užs. Nr. 255.
Redakcijos tel.: (27) 312 352,
faks.: (27) 311 585.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: (22) 61 73 33,
faks.: (22) 61 73 68,
El. paštas: skydot@skydot.lt

TURINYS

TRUMPAI naujienos, gandai, įdomybės

Videožaidimai bukina? 004
FF atgimimas 005
VA TOP&BOTTOM 006

NUMERIO TEMA

F1 2002 007

E3 2002

Kingdom hearts 012

VA iš dirbtuvių

Next generation tennis 014
Morrorwind 017

PS2 karta

Commandos 2 018
MX 2002 020

PSOne apžvalga

Colin McRae rally 2 026
Delta force urban warfare 028
Beatmania 5TH mix 030
Spider-Man 031

X dėžė

Gunvalkyrie 032

Game paused

Videožaidimų istorija 034
Skaitytojų apžvalgos 036
D.U.K 041
Skelbimai 042

Videožaidimai bukina smegenis?

Japonijoje atlikti tyrimai rodo, kad daug laiko prie televizoriaus ar kompiuterio ekrano praleidžiantys žaidėjai nesugeba susikaupti paprastose gyvenimo situacijose, greitai susinervina, sunkiai bendrauja su aplinkiniais.

Tyrimą atliko Nihon universiteto (Japonija) profesorius Akio Mori. Eksperimentuose dalyvavo 240 žmonių. Jauniausiems buvo šešeri, vyriausiems — dvidešimt devyneri. Profesorius Mori analizavo smegenų bangas: skaidė jas į beta (tyrė priekinio smegenų pusrutulio aktyvumą) ir alfa bangas (tyrė besiilsinčias smegenis).

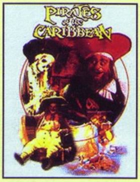
Stebėjimai parodė, kad retai žaidžiančių žmonių beta bangos kur kas stipresnės už tų, kurie videožaidimams kasdien paaukoja po 2–7 valandas. Pastarųjų žaidėjų beta bangos silpnos netgi jiems nežaidžiant. Daugelio dažnai žaidžiančių tyrimo dalyvių teigimu, jiems sunkiau bendrauti su draugais, jie irzlesni, negali susikaupti.

Išankstinėje tyrimo ataskaitoje nenurodoma, nei kokios žaidimų sistemos naudotos, nei kokie žaidimai buvo žaisti. Oficialūs tyrimo rezultatai bus paskelbti šių metų rudenį JAV vyksiančioje konferencijoje „Society for Neuroscience".

Beje, praėjusiais metais vienoje Tohoku universiteto (Japonija) studijoje buvo skelbiama, kad videožaidimus žaidžiančių mažų vaikų smegenys negali normaliai vystytis. Šis tyrimas susilaukė kritikos, nes neužteko įrodymų. Pagrindinė kritikė — kompanija European Leisure Software Publishers Association.

Akio Mori — jaunas, laimingas, protingas... Niekaip negalime suprasti, ko jis nori :-).

Disney nė nesiruošia trauktis iš žaidimų rinkos



Disney Interactive ir TDK Mediactive pasirašė bendradarbiavimo sutartį, taigi greitai išvysime naujų žaidimų, sukurtų Disnėjaus filmų Haunted Mansion ir Pirates of the Caribbean motyvais.

Pirmasis filmas Haunted Mansion kino teatruose pasirodys 2003 metais. TDK stengsis, kad videožaidimas vartotojus pasiektų taip pat greitai. Sulauksime žaidimo versijų beveik visoms konsolėms. Tą patį galima pasakyti ir apie Pirates of the Carribean.

„Džiaugiamės galėdami dalelę Disnėjaus perkelti į interaktyvų pasaulį," — sako Vincent Bitetti, TDK Mediactive atstovas.

Abi kompanijos tikisi, kad ir filmai, ir žaidimai, pasirodysiantys 2003 metais, atkreips viso pasaulio žaidėjų dėmesį. TDK atstovas žada malonių staigmenų.

Žaidimas atidedamas

Sonic Team apgailestauja, kad _Phantasy Star Online Episode I & II_ pasirodymą teks atidėti. Žaidimas buvo kuriamas _Nintendo GameCube_ konsolei.

Teigiama, kad pagrindinė priežastis, dėl kurios atidedamas žaidimo pasirodymas, yra daugybė kūrėjams kilusių naujų idėjų. Pasak *Sonic Team* atstovų, norima įdiegti daugiau funkcijų ir visą žaidimą padaryti kur kas tobulesnį.

Phantasy Star Online Episode I & II, turėjęs pasirodyti rugpjūčio 8 d., parduotuvių lentynas pasieks rugsėjo 12 dieną. *GameCube* mėgėjai Japonijoje turėtų nekantrauti.

Anime PS serija

Apie anime pasaulį jau senokai negirdėjome nieko nauja. Kompanija Bandai nusprendė japonų animacijos motyvais sukurti šį tą PS2 konsolei.

Spalio mėnesį japonų kino teatruose bus rodomas naujas filmas Mobile Suit Gundam Seed. PS2 anime žaidimas (turįs tokį patį pavadinimą) bus sukurtas tik metams baigiantis. Kitas anime perliukas — Dragon Drive — turėtų pasirodyti spalio 3 dieną. Kaip manote, ar deimančiukų užteks :)?

MOHF versija Xbox konsolei

Electronic Arts dar šį rudenį ruošiasi išleisti Medal of Honor Frontline (MOHF) versiją Xbox konsolei. Kompanija planuoja ir GameCube variantą, bet nereiktų tikėtis, kad jis pasirodys greitai.

Anksčiau sklandė gandai, kad pasirodys ir MOH: Allied Assault versija Xbox, bet kalbos nepasitvirtino.

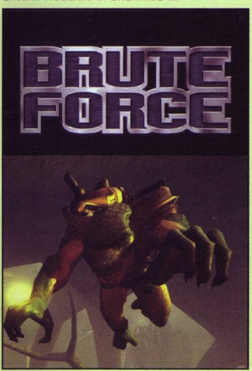
MOHF siužetas toks: žaidėjui teks leitenanto Jimmy Patterson, Amerikos kareivio, kuris privalo įsibrauti į vokiečių okupuotą teritoriją ir pavogti eksperimentinį lėktuvą, vaidmuo.

Šiuo metu parduotuvėse galite įsigyti Medal of Honor Frontline versiją PlayStation 2 konsolei.

Microsoft atidėlioja darbus

Keli žaidimukai *Xbox* konsolei, turėję pasirodyti šiemet, atidėti 2003-tiems metams: didžioji *Microsoft* tiesiog nespėja. Informuojame, kad 2003-aisiais pasirodys *Crimson Skies*, *Midtown Madness 3* ir *Kung Fu Chaos*.

Šįmet vis dėlto išvysime *Blinx: The Time Sweeper*, *Brute Force*, *MechAssault*, *Quantum Redshift* ir *Shenmue II*.



Fox Interactive sutiko bendradarbiauti

THQ

Šį pusmetį *THQ* pasirašė ne vieną sėkmingą sutartį. Neseniai *Fox Interactive* sutiko, jog kūrėjai imtųsi naujo žaidimo *The Simpsons Road* (animacinio filmo motyvais). Tai dar ne viskas. *Game Boy Advance* konsolei bus kuriamas žaidimas filmo *Buffy the Vampire Slayer* motyvais. Abu žaidimai pasirodys 2003 metais.

Pasak *THQ* atstovės Germaine Gioia, pasirodžius šiems dviem žaidimams, kompanija galės drąsiai pretenduoti į *Game Boy Advance* žaidimų leidėjų lyderės pozicijas.

DĖMESIO!!!

Visi videožaidimų salonų, parduotuvių ir taisyklų šeimininkai!

Visi žino, kad pagrindinis žurnalo V.A. PlayStation tikslas — pristatyti skaitytojams videožaidimų pasaulio naujienas ir/arba senienas. Deja, kol kas nepagalvojome, kad konsolės genda, kad reikia aksesuarų, naujų žaidimų, o lenktyniaujant ir mušantis — kolegų. Nutarėme, jog žurnalui reikia naujos rubrikos, kurioje būtų spausdinami skaitytojams labai reikalingi adresai. Jeigu jūs — videožaidimų salono, parduotuvės ar taisyklos savininkas, atsiųskite į redakciją laišką, kuriame bus nurodyti tikslūs firmos duomenys (pavadinimas, adresas, telefonas ir veiklos sritis). Tikimės, kad žurnale išspausdinti skelbimai padės jūsų verslui klestėti.

Už skelbimus mokėti nereikės. Laukiame!!!

FF naujadarai

Kompanija *Square* išleido tinklelį naujųjų *Final Fantasy I* ir *II* ištraukų. Žaidimai skirti *PSOne* konsolei. Jie bus pardavinėjami atskirai.

Vis dėlto *Square* gerbėjai gali tikėtis malonios staigmenos: bus išleistas tam tikras kiekis rinkinių, kuriuose rasime abu žaidimus ir tris žaislines figūrėles.

Final Fantasy 1

Elitinis būrys greit bus parengtas

GameCube mėgėjai dar šiemet galės džiaugtis elitiniu žaidimu: Kompanija *3 DO* ruošiasi išleisti *Army Men: Air Combat „The Elite Missions“*. Žaidėjui teks kapitono Blade, vadovaujančio elitiniam būriui *Alpha Wolf Squadron of the Green Army*, vaidmuo.

Žaisdami turėsite progą paskraidyti penkiais skirtingais sraigtasparniais, veikiančiais beveik taip pat, kaip ir realūs. Pučiant stipriam vėjui, skrydis nebus tolygus. Jei sraigtasparnyje bus papildomų krovinių, laviruoti ore taip pat bus sunkiau — turėsite paprakaituoti.

Žaidimas siūlo 5 režimus ir 20 misijų skirtingose aplinkose. *Army Men: Air Combat „The Elite Missions“* turėtų pasirodyti metams baigiantis.

Greitai pasirodys Torneko 3 PS2 konsolei

Pasak japonų leidinio *Weekly Jump*, *Enix* darbuotojai kuria *Torneko's Adventure 3: Mysterious Dungeon* — naują žaidimą *PlayStation 2* konsolei.

Palyginę naujieną su ankstesniais žaidimais, matome, kad *Torneko 3* turi daugybę privalumų: 3D aplinkos, vietų žemėlapiai, netikėti kelionių partneriai.

Torneko žaidimų seriją 1993 metais pradėjo kurti Chun Soft. Š. Amerikoje didelio dėmesio susilaukė pirmoji žaidimų serijos dalis *Torneko: The Last Hope*, tuo metu skirta *PS* konsolei.

Perkamiausių žaidimų pasaulyje TOP–10

PlayStation

1 DANCING STAGE EUROMIX
2 GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
3 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
4 METAL GEAR SOLID (PLATINUM)
5 FIFA WORLD CUP 2002
6 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
7 EA CLASSICS: THEME PARK WORLD
8 SPIDER-MAN
9 STAR WARS EPISODE 1
10 HARRY POTTER

PS2

1 FINAL FANTASY X
2 GTA 3
3 GRAN TURISMO 3
4 METAL GEAR SOLID 2
5 TEKKEN TAG TOURNAMENT
6 PRO EVOLUTION SOCCER
7 TONY HAWK'S PRO SKATER
8 KNOCNKOUT KINGS 2002
9 STATE OF EMERGENCY
10 MAX PAYNE

Xbox

1 HALO
2 PROJECT GOTHAM RACING
3 DEAD OR ALIVE 3
4 MAX PAYNE
5 JSRF - JET SET RADIO FUTURE
6 STAR WARS: OBI WAN
7 RALLYSPORT CHALENGE
8 ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE
9 BLOOD OMEN
10 AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

Game Over (arba nebandykite to daryti namuose)

Endgame

Vadinamųjų šautuvo žaidimų (pagrindinis veiksmo variklis — šautuvas) nėra daug, jie iš esmės vienodi, tačiau gana įdomūs. Virtua Cop, Time Crisis ir Area 51 serijos — puikūs šio žanro pavyzdžiai. Naujasis šautuvo žaidimas Endgame norėtų patekti į jų būrį, bet vargšeliui nesiseka. Geriausi šautuvo žaidimų bruožai — laiko matavimas, sinchronizacija ir originalumas. Deja, nieko panašaus Endgame nerasime.

Endgame — tai Jade Cornell ir jos draugo Tyler, pagrobto už tai, kad per daug žinojo apie slaptą virtualiosios realybės projektą, istorija. Suprantama, Jade ryžtasi jį gelbėti. Kad Tyler būtų išvaduotas, žaidėjui teks įveikti 5 lygius: reikės valdyti Jade, šaudyti ir lankstytis.

Istorija neįdomi. Dar liūdniau, kad Endgame — tiksli Time Crisis kopija. Kūrėjai tiesiog pavogė viską iš populiaraus žaidimo, pridėję vos kelias naujas ir originalias detales.

Endgame — pakenčiamai veikiantis šautuvo žaidimas. Šaudote žmones ir aplinkos objektus, žingsniuojate lygiais, deja, visos dizaino dalelės atrodo senos ir sudėvėtos.

Lenkiatės ir užsitaisote šautuvus vienu metu, spalvotos kulkos byra iš priešų ginklų, kai kurie priešai slepiasi po neperšaunamais skydais. Žodžiu, Time Crisis. Žinoma, kuriant Time Crisis, kaip ir daugelį kitų žaidimų, naudotasi ne vien savo idėjomis, tačiau kūrėjai bent jau bandė sukurti savitą stilių. 99 proc. Endgame žaidimo — prasta Time Crisis kopija.

Endgame trūksta ne tik originalumo. Žaidimas tiesiog skystas: animacijos intarpai nutrūksta nepasibaigę, veiksmas tebesitęsia netgi užmušus visus priešus, meniu prastai išdėstyti, veikėjų išvaizda ir lygių dizainas prastas, lėtas vaizdas nuolat mirkčioja.

Tiesa, kelis teigiamus Endgame bruožus vis dėlto reikėtų paminėti. Galima sudaužyti daugybę objektų, sienose lieka kulkų skylės, iš vietų, kur buvo šauta, sklinda dūmai. Priešų AI tiksliai reaguoja: griebia už sužeistos vietos, lankstosi, slepiasi už aplinkos daiktų.

Kelios neblogos detalės žaidimo išgelbėti negali: jis silpnas, ir tiek. Žodžiu, tikras Endgame. Žaidimas baigtas.

Įvertinimas: 3

3Xetreme

Xtreme serija niekada nebuvo labai puiki. Šiurkšti grafika ir prastas žaidimo stilius — skiriamieji šios serijos ženklai. Kodėl vis dėlto 3Xtreme žaidimus pirko? Gal dėl to, kad skendėjome ekstremalaus sporto populiarumo bangoje, gal dėl originalumo: žaidimas sujungė dviračių, riedlenčių ir riedučių sportą. Aišku tai, kad ne dėl geros kokybės. Tą patį galima pasakyti ir apie 3Xtreme.

Žaidimo esmė — lėkimas kalnų dviračiais, riedlentėmis ir riedučiais, mušantis su priešininkais. Šioje serijoje nebėra papildomų kliūčių, t. y. statinių, klaidžiojančių močiučių ir benamių. Juos pakeitė rampos, siauri vartai ir turėklai, padedantys atlikti triukus. Už triukus skiriama taškų, vėliau naudojamų veikėjui tobulinti.

Matyt, 989 Studios manė, jog triukų sistema padarys žaidimą įdomesnį. Deja, triukų sistema tempia 3Xtreme į dugną. Triukų valdymo schema paprasta: naudojami tie patys lenktynių mygtukai. Pašokus į orą, lenktynes pakeičia triukų sistema. Dėl to kyla įvairių problemų. Pavyzdžiui, norėdami ore pajudėti dešinėn, spaudžiame rodyklę, ir veikėjas, atlikęs salto, trenkiasi į sieną. Kad pataikytume į vartus arba sėkmingai pašokinėtume ant turėklų, turime būti gimę po laiminga žvaigžde.

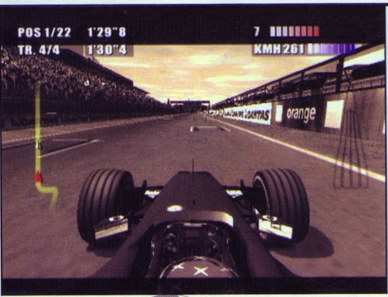
Žaisdami 3Xtreme, neturime kuo žavėtis. Lygių dizainas nykus, visi lygiai vienodi. Per didelis paprastumas žeidžia žaidėjus: automatinis greitis, paprasti posūkiai, pasikartojantys triukai. Nesvarbu, kokia transporto priemone veikėjai važiuoja — jų veiksmai beveik nesiskiria. Sudėję viską į krūvą, gauname išties liūdnas „ekstremalias lenktynes".

Grafiką kūrė talentai. Tikri talentai, nes trimačiai objektai juda, lyg būtų dvimačiai... Ir veikėjai, ir fonas šiurkštus, kartais atrodo, kad kai kurie objektai nupiešti kreidelėmis. Dar žiauresnė muzika, tiksliau, techno-metalo garsai, džeržgiantys fone. Visos dainos vienodos, todėl ketinantiems pirkti žaidimą patarčiau nusipirkti ir raminamųjų vaistų.

ESRB tokiems žaidimams turėtų sukurti atskirą reitingą. Sakykime, NN — „Niekam netinkamas".

Įvertinimas: 1

Šiemet *Formulės 1* sezonas unikalus. Pirmąkart istorijoje varžybos laimėtos taip anksti. M. Šumacheris tapo pirmuoju lenktynininku, laimėjusiu čempionatą, iki jo pabaigos likus net 6 etapams. Kad ir kaip ten būtų, F1 čempionais, tiesa, kol kas tik virtualiais :), galime tapti visi. Šią galimybę suteikia *EA Sports* žaidimas F1 2002. Tai *Formulės 1* lenktynės, kurių pagrindas – 2002-ųjų *Formulės* sezonas. Taigi šokame į naujutėlį bolidą ir lekiame pirmyn!



Dar nepradėjus žaisti, į akis iš karto krinta žaidimo siūlomos galimybės ir režimai. F1 2002 siūlo ne tik vienerias lenktynes, čempionatą, bet ir komandų kovą, iššūkius, nuosavą čempionatą. Visi režimai skirtingi ir įdomūs — ši priežastis verčia ne kartą grįžti į tą pačią trasą, išbandyti skirtingas komandas.

Pagrindinis žaidimas, žinoma, yra visas čempionatas. Kaip ir reikia tikėtis, jo pagrindas — oficialusis šių metų F1 sezonas. Matome beprotišku greičiu lekiančius Ferrari, juos besivejančius Williams BMW, naująją Toyotą komandą ir kitus 2002-ųjų herojus. Čempionatą, kaip ir dera, sudaro keli važiavimai: praktikuojamės, kvalifikuojamės, apšylame, dalyvaujame lenktynėse. Praktiką, kvalifikaciją ir apšilimą norintieji gali praleisti. Žinoma, praleidę kvalifikacinį važiavimą startuos paskutiniai. Čempionato trasų ilgį taip pat galima pasirinkti. Galima važiuoti visą (2 valandos) arba pusę trasos, 16, 8 arba 4 ratus.

Formulių arkada

F1 2002 siūlo tris lygius (lengvą, vidutinį, sunkų) ir du važiavimo režimus (normalų ir simuliaciją). Lygis pasirenkamas prieš pradedant žaisti, režimą galima keisti prieš kiekvienas lenktynes.

Apie lygius daug ko nepasakysi, čia viskas aišku: priešininkai tampa daug greitesni, ir tiek. Žaidimo AI tikrai verta pagirti. Pasirinkę lengvą lygį, kitus pilotus aplenksime nesunkiai; pasirinkę sudėtingesnį, turėsime pasistengti, kad konkurentus bent pasivytumėme. Žaidžiant tai svarbu, bet pagrindinius važiavimo skirtumus lemia režimo pasirinkimas. Pasirinkus normalų režimą, viskas paprasta: bolidas elgiasi paklusniai, nėra jautrus, lengva pasukti (bolidas automatiškai pristabdo), išlėkus už trasos ribų greitis beveik nesumažėja. Be to, visaip stengiamasi padėti: pagal rodyklės, rodomos prieš sukant, spalvą galima spręsti, kiek reikia pristabdyti. Iš pradžių pasigedau daugelyje lenktynių man pagelbėjusios idealios trasos žymėjimo, vėliau pastebėjau, kad idealią trasą išduoda bolidų gumų patamsinta asfalto spalva. Žinoma, šios savybės kenkia tikroviškumui, bet žaisti smagu. Išjungę bolido dužimo galimybę, trasoje galite daryti beveik viską, pavyzdžiui, galite startuoti paskutinis, bet užimti pirmąją vietą, priešininkus galite šluoti nuo trasos paviršiaus, galite kirsti posūkius. Žodžiu, tikra *Formulės 1* arkada. Vienintelis tikroviškas šio režimo elementas — klaidos: padarę didesnę klaidą, pavyzdžiui, apsisukę trasoje, galėsite grožėtis pro akis lekiančia bolidų virtine ir atsidursite pačiame gale.

Vienintelis nemalonus šio režimo elementas — automatinis stabdymas. Prieš sukdamas bolidas iš tikrųjų pristabdo, taigi paprastesnius posūkius įveikiame neatleisdami akseleratoriaus pedalo. Problemų kyla atliekant sudėtingesnį posūkį, kai ir pačiam reikia pristabdyti. Kadangi dar stabdo ir kompiuteris, negali numatyti tikslaus stabdymo kelio. Žinoma, automatinius stabdžius galima išjungti, bet tada teks stabdyti visur — iš pradžių tai sunkoka.

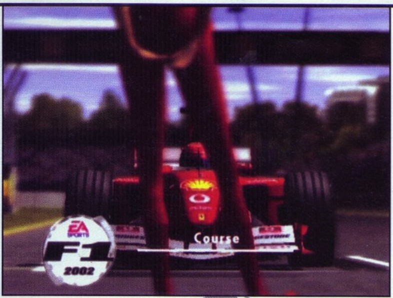
Iš esmės normalus režimas neleidžia pasirinkti bolido parametrų. Tiesa, padangų rūšį — sausas arba šlapias — vis dėlto galima pasirinkti, bet tai viskas.

Kalbant apie AI, reikia pasakyti, kad žaidžiant normaliu režimu priešininkai keistoki. Žinoma, Šumacheris visada pirmauja, bet prizines vietas ne kartą yra užėmę ir ypač silpni lenktynininkai. Taip pat keista, kad ištikimas komandos draugas (Šumacheris jaunesnysis, važiavome už BMW Williams komandą) važiavo visai prastai — tik dukart pateko į pirmąjį šešetuką. Matyt, kūrėjai nusprendė bent čia mus pakankinti: laimėti konstruktorių taurę kur kas sunkiau nei asmeninę.

Formulė 1

Pasirinkus simuliacijos režimą, viskas iš esmės pasikeičia. Bolidas čia gerokai jautresnis: reaguoja į menkiausią spustelėjimą, padarius mažiausią klaidelę, ima slydinėti. Tik čia ir suvokiame, kad vairuojame ne kokią nors žaislinę mašinėlę, bet galingą *Formulės 1* bolidą. Visi modeliai — tikslios originalių bolidų kopijos. Nors ir gaila, tikrojo F1 bolido vairuoti neteko, bet vykstant F1 varžyboms ne kartą esu stebėjęs iš piloto rodomus vaizdus. Vaizdas ir jausmas beveik toks pats.

Nuvažiavę už trasos ribų, simuliacijos režime nieko nebelaimėsime. Be to, mums nebepadeda nei posūkių rodyklėlės, nei automa-



tinis stabdymas — turime įsidėmėti visus trasos posūkius ir įlinkimus, taigi pravartu išstudijuoti trasų žemėlapius, kuriuose pažymėti posūkiai ir bėgiai. Būtent pažymėtais bėgiais važiuodami ir turėtume įveikti posūkius.

Simuliacijos režimo AI toks, koks turėtų būti: nesvarbu, kokiai komandai priklausote, vis tiek turite paklusti brolių Šumacherių tempui, be to, silpnų lenktynininkų priekyje — nė kvapo.

Simuliacijos režimas leidžia keisti daugelį bolido parametrų, ne tik padangas.

F1 2002 tikroviškumui labiausiai kenkia automatinis važiavimas boksuose, kai žaidėjui neleidžiama valdyti tol, kol bolidas neatsiduria trasoje: belieka atsilošti ir stebėti, kaip pluša komandos mechanikai. Tiesa, vykstant lenktynėms užsukęs į boksą, pilotas, kovodamas dėl laiko, tampa mechanikų pagalbininku: tai, ar laiku sustabdysite bolidą ir t. t., lemia ir mechanikų darbo greitį.

Pagrindinė viso čempionato taisyklė ta, kad naujame čempionate negalima dalyvauti pasirinkus naują lenktynininką. Jei būsite pasirinkę automatinį saugojimą, ankstesnis čempionatas bus ištrintas, o naujas įrašytas. Įveikus daugiau nei pusę etapų, dėl neapdairumo pradėti viską iš naujo tikrai nesmagu. Žodžiu, būkite atidūs.

Čempionatą galima susikurti ir pačiam. Nuosavame čempionate pasirenkame vairuotojus, komandas, taip, kaip norime, dėliojame trasas, pridedame norimų F1 taisyklių — štai mūsų čempionatas. Ši žaidimo siūloma galimybė tikrai turėtų būti smagi.

Greitieji važiavimai

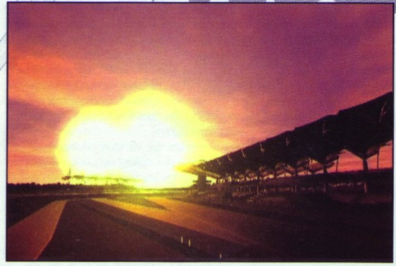
Žaisdami F1 2002, greitai palakstyti galime pasirinkę greitąsias lenktynes ir vieną čempionatą. Vienas čempionatas nesiskiria nuo viso čempionato, tik vyksta vieną kartą. Tai puikus būdas treniruotis trasose ir uždirbti EA kortelių (apie jas vėliau). Greitosios lenktynės truputį kitokios: čia, startavęs paskutinis, turėsite aplėkti keturis ratus. Įdomu, kad iš pradžių daugelis trasų yra užrakintos. Kad jos būtų atrakintos, reikia surinkti tam tikrą kiekį taškų, skiriamų sėkmingai sudalyvavus greitosiose lenktynėse. Patikėkite, vaizdais, kuriuos išvysite atrakinę trasas, tikrai nenusivilsite.

Iššūkiai

Įdomus F1 2002 režimas — komandų iššūkiai, kai, pasirinkus komandą, reikia atlikti dvi užduotis — paprastą ir sudėtingesnę. Komandų iššūkiai skirtingi. Pavyzdžiui, Williams BMW tenka tokia užduotis: važiuojant Vokietijos trasa, iki finišo likus keliems posūkiams, negalima užleisti savo pozicijų, t. y. praleisti dviejų paskui lekiančių varžovų į priekį. Tai nebūtų pernelyg sudėtinga, jei ne papildomi reikalavimai: viską reikia atlikti per tam tikrą laiką, o bolidas negali išlėkti už trasos visais keturiais ratais. Žodžiu, nėra taip paprasta, taigi užduotis ne kartą teks atlikinėti iš naujo. Sudėtingesnė užduotis nuo paprastos skiriasi tuo, kad bolidai lekia ne tik iš paskos, bet ir priekyje — įsiveržusius į priekį reikia aplenkti. Vis dėlto iššūkiai atitinka komandos pajėgumą, taigi juos įveikti įmanoma, nors ir sudėtinga.

Komandų kortelės

F1 2002 naujovė — galimybė rinkti komandų korteles. Šią galimybę, kai įvairūs nuopelnai vertinami specialiomis kortelėmis, atrakinančiomis papildomų priedų, siūlo daugelis žaidimų, pavyzdžiui, GT3. Visos F1 2002 komandos turi po šešias trijų spalvų (bronzos, sidabro ir aukso) korteles: po dvi iššūkių, po vieną komandos dvikovos, vieno čempionato, trukmės ir svarbaus įvykio (milestone). Iššūkių kortelę gausite sėkmingai įveikę paprastą ir sudėtingą užduotis. Iššūkių kortelės spalvą lemia užduoties atlikimo laikas, visų kitų kortelių spalvas — lygio sudėtingumas (lengvo lygio kortelė — bronzinė ir t. t.). Matyt, lengviausia gauti komandos dvikovos kortelę — užtenka įveikti komandos draugą. Svarbaus įvykio ir trukmės kortelėmis vertinami skirtingi komandų pasiekimai: čia viską lemia komandos pajėgumus. Pavyzdžiui, kortelę už svarbų įvykį Toyota komanda gauna 10 kartų patekusi į pirmąjį šešetuką, o Ferrari — du sezonus pelniusi konstruktorių taurę. Tą patį galima pasakyti ir apie trukmės korteles: Toyota komandai reikia įveikti vieną 8 ratų etapą, o Ferrari — 17 varžybų (vienerių trukmė — maždaug 2 val.). Surinkę visas komandos korteles, atsirakinsite naujų žaidimo galimybių ir priedų. Kortelės verčia išbandyti visus žaidimo variantus, padaro žaidimą įdomesnį.



Interaktyvi F1 varžybų transliacija

Geriausia F1 2002 išvaizdos savybė ta, kad žaidimas primena televizijos transliaciją. Pristatoma trasa „apskrendama", trumpai papasakojama jos istorija. Prasidėjus varžyboms, rodoma startinė bolidų eilė. Tiesa, prieš pat startą keli įspūdingi kadrai skiriami ir jūsų komandos merginai. Vykstant varžyboms nuolat rodoma statistika: žinosite, koks atstumas skiria prieš jus ir už jūsų važiuojantį lenktynininką, kuriuos ratus įveikėte greičiausiai, kaip, apvažiavę ratą, išsidėstė varžovai ir t. t. Statistiką galima išjungti, bet žaisti nebe taip įdomu.

Galima rinktis vieną iš keturių kameros padėčių: iš galo, virš piloto, piloto akimis ir nuo bolido priekio. Nors vaizdas piloto akimis turėtų būti tikroviškiausias, iš tikrųjų jis nekoks. Geriausią vaizdą rodo virš piloto įtvirtinta kamera — tokį patį kartais matome žiūrėdami lenktynes. Šio vaizdo privalumas dar ir tas, kad galima stebėti, kaip pilotas plėšo plėveles nuo šalmo, perjunginėja bėgius ir pan. Taip pat įspūdingi bolido ir lenktynininko šalmo atspindžiai.

Aplinkos vaizdai irgi kuria televizijos efektą: tikroviškas greičio ir matymo lauko susiaurėjimo efektas kuriamas medžiams, pastatams ir kitiems aplinkos objektams tarsi praslystant pro akis.

Vairuojant bolidą, ekrane matyti kartais padidėjantis neaiškios paskirties matuoklis. Ilgai jį tyrinėjęs supra-

tau, jog tai oro maišo indikatorius. Lipant priekyje važiuojančiam bolidui ant kulnų ir pradėjus formuotis oro maišui, matuoklis ima kilti. Kai matuoklis pilnas, į oro maišą patekęs bolidas išmetamas į priekį. Taigi matuoklis — puiki galimybė nesunkiai aplenkti priešininkus. Be to, apima nepakartojamas jausmas: viskas aplinkui tarsi sustoja, o vaizdas priekyje išlinksta ir staigiai priartėja.

Sulėtintos avarijų scenos — kitas dėmesio vertas efektas. Rimtesnės avarijos scena, sulėtinus vaizdą, t. y. naudojant vadinamąjį slo–mo efektą, visada pakartojama. Deja, neišjungus dužimo opcijos, lakstančių bolido dalių beveik nematyti. Kad ir kaip ten būtų, vaizdelis gražus, taigi ne kartą bolidus daužėme tyčia.

Beje, vienas efektas man visai nepatiko: iki finišo likus kokioms 5 sekundėms, dingsta spalvotas vaizdas, nebegirdėti daugelio garsų, susiaurėja ekranas, t. y. iki pat lenktynių pabaigos važiuojame it sulėtintame nespalvotame kine, kurį, lietui lyjant, žiūrime iš automobilio lauko kine. Matyt, kūrėjai tikėjosi, kad, pamatę nespalvotą vaizdą, patirsime grėsmingą finišo įtampą. Tiesą sakant, tai pernelyg išgąsdina. Apimtas tos įtampos, ne kartą nusvilau nagus. Pasirinkęs Easy režimą, dažniausiai jau po antro rato būdavau pirmas, važiuodavau atsipalaidavęs ir skaičiuodavau likusius ratus, tad finišo efektui būdavau neblogai pasirengęs. Antra vertus, tiek Medium, tiek Hard režimų varžybos iki pat finišo linijos būna labai įtemptos: netikėtai įsijungus nespalvotam vaizdui ir išnykus garsui, trumpam sutrikdavau, taigi praradau net kelias vietas. Man buvo nesmagu, bet tai dar nereiškia, kad šis efektas nepatiks niekam.

Iš po ratų kylančios dulkės ir trykštantis vanduo manęs taip pat nesužavėjo. Kirtus trasos ribas, pakyla dulkių debesis: iš arti jis puikus, bet žiūrėti į jį iš toliau (arba kai vaizdas kartojamas) nepatarčiau. Dar prasčiau atrodo iš po ratų purškiamas vanduo. Į ką jis panašus, nežinau, bet tikrai ne į vandenį.

Spengiantys varikliai

Kuriant F1 2002, garsų pagailėta. Žinoma, bolidų garsai puikūs, girdime visus stabtelėjimus. Variklio garsą lemia pasirinkta pavara, jis taip pat tikroviškas. Trūkumas tas, kad visų variklių garsai vienodi, nors iš tikrųjų varikliai niekada neskleidžia vienodų garsų. Didžiausias trūkumas tas, kad lenktynės nekomentuojamos: pradžioje pristatęs trasą ir išvardinęs lenktynininkų pozicijas, prasidėjus varžyboms komentatorius dingsta kaip į balą. Girdėti tik per ausines patarinėjantis balsas iš garažo. Naudingos informacijos išgirstame nedaug, dažniausiai tas balsas kritikuoja, ragina pasitaisyti. Standartinės frazės („Tu gali geriau!", „Grįžk į trasą!") ima erzinti. Laimei, šį balsą galima išjungti — tada važiuojant skamba muzika, nors irgi neįspūdinga: nuolat kartojamas tas pats britų techno. Vis dėlto muzika šio žaidimo negadina, ypač malonu jos klausytis vykstant greitoms lenktynėms ar kitoms trumpoms varžyboms. Pasirinkus čempionatą, geriau klausytis komentatoriaus ir variklių — viskas atrodo tikroviškiau.

F1 2002 — puikus žaidimas. Formulės 1 fanai įvertins F1 2002 tikroviškumą ir sudėtingumą. Galimybė palenktyniauti pasirinkus arkados režimą patiks ir kitiems lenktynių mėgėjams. Aišku viena: žaidimas turi ką pasiūlyti, taigi iki kito F1 sezono ir kito F1 žaidimo turėsime ką veikti.

Pirmasis įspūdis	10
Transliuoja Formulę 1! Ne, vis dėlto tai žaidimas...	
Įdomumas	9
Visi laurai tenka arcade režimui	
Grafika	8
Įspūdingi efektai, viskas tikslu, bet netobula	
Garsas	7
Ė, grąžinkite varžybų komentatorių!!!	
Valdymas	9
Du parametrai — lengvas ir sudėtingas — aiškiai atskirti	

Išvada: rimtas išbandymas F1 fanams, smagus pasivažinėjimas lenktynių mėgėjams. Kas yra prestižinės varžybos, patiriame savo kailiu.

Galutinis balas 8 F1

Huanas Pablo Rychka

Ar dar sugrįšim?

F1 2000

F1 žaidimų rinkoje atsirado dar vienas kūrėjas — *EA Sports*. Beje, atsirado ne šiaip sau: *EA Sports* kėsinasi užkariauti Formulę. Apsiginklavusi licencijomis, ši kūrėjų kompanija žaidėjams siūlo 2000-ųjų sezono žaidimą.

EA Sports puikiai išnaudoja visus licencijų privalumus: žaidime rasime visas 2000-ųjų sezono trasas, vairuotojus, automobilius ir jų gamintojus. Tačiau iš lenktynių norėtųsi daugiau...

Visų pirma reikia pasakyti tai, kad nėra arkadinio žaidimo galimybės, taigi pasivažinėti nesinervinant dėl bolido ar sunaudoto kuro nepavyks. Galimybė rinktis vienerias varžybas yra, tačiau valdymas čia nekoks. Yra ir savaitgalio lenktynės — tarpinis viso čempionato ir vienerių lenktynių variantas.

Čempionatas tikroviškas, siūloma daugybė galimybių: renkamės ratų skaičių, kurą ir pan., kuriame komandos strategiją, planuojame, kur sustosime, analizuojame oro prognozes, keičiame padangas. Žinoma, tai standartiniai F1 žaidimų veiksmai, tačiau *EA* jie pavyko ypač puikiai.

Gaila, bet, pradėjus važiuoti, reikalus sugadina prastas valdymas. Lenktynininkai viską daro taip, kaip derėtų, tačiau bolidai stabdo lėtai, jie nelankstūs sukdami. Netiksliam valdymui pakišus koją, nuolat tenka atsidurti ant žolės.

Ypatingas *EA Sports* žaidimų bruožas — puikūs įvadiniai filmukai ir sklandžiai perteikiamas vaizdas. Nors *F1 2000* įvadas neprilygsta kitiems kompanijos žaidimams, žaidimo pateikimas ir sąsaja — tikras meno kūrinys.

Tekstinius meniu įrėmina kvadratai, visi videointarpai išties gražūs. Renkantis vairuotoją pirmiausia parodomas komandos logo, tada — trumpas automobilio filmukas.

Pats žaidimas taip gerai nepristatomas. Prie meniu ekranų prikibti negalime, tačiau grafiką tikrai reiktų patobulinti. Didžiausia bėda — atkūrimo greitis: kai vienu metu ekrane atsiranda daugiau bolidų, žaidimas tampa toks lėtas, kad primena F1 2000 skaidrių parodą :).

Nepaisant stabdymų, reikia pasakyti, jog žaidimas tikrai gražus. Trasos spalvingesnės ir detalesnės nei kitų tų metų F1 žaidimų. Specialiųjų efektų nedaug: nuo variklio kylančios karščio bangos, automobilio atspindžiai ir keletas kitų. Visi jie malonūs. Ore taip pat sklando bolidų nuolaužos, tik žalos modeliavimo nėra.

Galima rinktis vieną iš penkių kamerų: esančią toliau arba arčiau nuo bolido, kabinoje (matyti veidrodžiai ir vairuojančios rankos), įmontuotą virš vairuotojo arba bolido priekyje. Kad ir kokią pasirinktumėte, visada puikiai jausite greitį, grožėsitės nuostabiais aplinkos vaizdais.

F1 2000 garsas nuobodus. Varikliai gaudžia taip, kaip ir turėtų gausti, to gausmo stiprumą lemia vieta, kurioje esate. Mechanikai tepasako, kada atvažiuoti į boksą arba kad jus kas nors aplenkė. Starto pozicijų komentaras — vienintelis pranešimas, kurį teko girdėti žaidžiant F1 2000.

Skaudu, kad kūrėjai nepasirūpino muzika: meniu skambančios melodijos išties gražios, jos tikrai nepakenktų važiuojant. Pasivaikščiojus po meniu ir pasiklausius Placebo ar klasikinių instrumentų ir choro kompozicijų, važiuoti ausyse spengiant tylai išties nuobodu. Žinoma, nuolat klausomės variklio ir kitų garsų, bet ši muzika greitai pabosta.

F1 2001

***EA Sports*, kurianti F1 žaidimus, nepretenduoja gauti geriausių Formulės simuliatorių kūrėjos vardo, todėl jos žaidimai turi ir arkados bruožų. F1 entuziastams tai nepatinka. Kitiems žaidėjams — irgi, nes tų bruožų per mažai. *Electronic Arts* tikėjosi, kad F1 2001 žaidimas patenkins ir F1 entuziastus, ir kitus lenktynių mėgėjus.**

Svarbiausias F1 2001 žaidimo elementas — čempionatas. *EA* siūlo visas 2001-ųjų komandas ir trasas. Kitaip nei F1 2000, šįkart daug ką tenka atsirakinti vos pradėjus žaisti, žodžiu, turime įveikti daugybę etapų. Žaidėjai, iš karto norintys „šokti" į čempionato ar vienerių lenktynių trasą, tikriausiai nusimins: iš pradžių atrakinami tik Australijos, Vokietijos ir Italijos etapai. Kita vertus, galimybė atrakinti kitas trasas dalyvaujant greitosiose lenktynėse, žaidėją turėtų intriguoti.

F1 2001 naujovė — iššūkių režimas: norėdami pradėti čempionatą, turime įveikti dalį iššūkių. Tai puiki galimybė, leidžianti naujokams susipažinti su truputį kitaip važiuojančiais automobiliais. Norint patekti į nuosavą arba visą čempionatą, pasirinkti komandų iššūkį arba dominavimą, reikia įveikti tam tikrą žaidimo etapą. Tai išties naudinga: žaidėjui iš anksto pristatomas kuris nors lenktynių aspektas. Pavyzdžiui, įveikus kelias oro užduotis, vykstant lenktynėms besimainantis oras jau nebebaisus. F1 entuziastai gali pagalvoti, kad tai neįdomu. Na, seilė iš susidomėjimo gali ir nenutįs, bet, susipažinus su valdymu, užduotis įveikti kur kas paprasčiau.

F1 2001 siūlo normalų ir simuliacijos režimą. Pasirinkus normalų, lengviau įveikti posūkius ir atsigauti po nesėkmių (atsitrenkus į kitą automobilį ar užvažiavus ant žolės). Palyginę F1 2001 ir kitus žaidimus, galime pasakyti, kad F1 2001 lenktynės nėra lengvesnės, gal tik atlaidesnės.

Norintiems vairuoti tiksliau, siūlomas simuliacijos režimas: tenka atidžiau stabdyti, pasukus — rimčiau spausti akseleratorių, be to, apima tikroviškesnis lenktynių jausmas. Tiems, kurių tikslas — visiškas realizmas, gali būti per lengva, bet *EA* tikrai pasistengė, kad žaidimas būtų ir tikroviškas, ir smagus.

Realistiškas ir AI. Sunkaus lygio siūlomi priešininkai — rimti konkurentai: jaučiamės taip, tarytum kovotume su tikrais F1 pilotais.

Tikroviškumo F1 2001 netrūksta: bolidų modeliai gražūs, apšvietimas puikus, aplinka maloni. *EA* verta pagirti ir už gražią vairuotojų animaciją — jokiuose kituose žaidimuose tokios neišvysite: vairuotojai drasko nuo šalmo apsaugines plėveles, junginėja mygtukus ir pan.

Didžiausias garso trūkumas tas, kad visų bolidų skleidžiami garsai vienodai. Kita vertus, šį trūkumą kompensuoja perjungus pavarą pasikeičiantys garsai. Komentatoriaus ir mechanikų pranešimų mažoka.

Kingdom Hearts

Keliaujame į vaikystę...

Square ir Disney bendradarbiauja. Jau dvejus metus kuriamas žaidimas žada visus sužavėti akimirksniu. Ką mėgstate — Disnėjų ar Square, o gal esate gerų veiksmo RPG fanas? Bet kuriuo atveju Kingdom Hearts bus jūsų žaidimas. Jis toks, kokio reikėtų tikėtis iš bendradarbiaujančių Square ir Disney. Tai Disnėjaus ir Square veikėjų nuotykiai Square sukurtame RPG pasaulyje. Ar jie gali būti neįdomūs?

Jo didenybė Miki Mauzas, palikęs raštelį draugui Pluto, išvyko iš rūmų. Karaliaus burtininkas Donaldas ir generolas Gufi, įpareigoti karalienės Mini Mauz, išsiruošia ieškoti dingusio karaliaus.

Pasirodžius Square veikėjams, šešėliai ima virsti pabaisomis, o beveidžiai padarai — kalbėtis apie tamsos pasaulio kerštą. Square sukurtas veikėjas Sora, kurį valdote, su šeima ir draugais (visi veikėjai sukurti Square) gyvena rojaus saloje, tačiau, salą sunaikinus baisiam štormui, Soros ir dviejų geriausių jo draugų keliai išsiskiria.

Kaip ir reikėtų tikėtis, Sora, susitikęs Donaldą ir Gufį, susidomi tamsos valdovų paslaptimis. Paaiškėja, kad ir Mikį pradangino, ir štormą sukėlė tie patys į šešėlius panašūs juodi padarai Heartless. Sora, Donaldas ir Gufi turi surasti Soros draugus, išgelbėti karalių Miki ir išvaikyti Heartless iš užgrobtų karalysčių.

Žaidimo balansas — dvi skirtingos istorijos, tapusios nauju pasakojimu. Nei humoro, nei rimtų dalykų nėra per daug, iš abiejų istorijų pasiskolinti geriausi elementai.

Prologas vyksta Soros salelėje („Sora" japoniškai „dangus"): žaidėjams pristatoma žaidimo mechanika. Norint įvykdyti kelias pirmąsias užduotis, reikės plaukioti, laipioti medžiais, virvėmis ir kopėčiomis, teks smagiai pasipešti ir palenktyniauti su draugais. Valdymas labiau primena ne RPG, bet veiksmo žaidimus.

Kingdom Hearts vaidmenys, kuriuos tradiciniai RPG žaidimai skirtų bevardžiams ir beveidžiams veikėjams, atitenka Disnėjaus ir Square personažams. Atvykę į pirmąjį miestą, rasite visas tipines RPG daiktų parduotuves, kurioms vadovaus Hiuji, Diuji, Luji (maži ančiukai, atrodo, Donaldo sūnėnai :-) ir Final Fantasy VII herojus Sidas. Kas gi ten ant rūmų pakilimo platformos? Ten Čipas ir Deilas! Kingdom Hearts žada pasiūlyti apie 100 Disnėjaus veikėjų ir kai kuriuos klasikinius Square personažus: Final Fantasy VII Klaudą, FF VIII Selphie, FFX Tidą ir Wakką ir pan.

Žaidimo grafika ir animacija puiki. Disnėjaus veikėjų modeliai tokie, kokių ir reiktų tikėtis iš jų 2D kolegų, o Sqaure personažai jau seniai yra trimačiai. Vis dėlto kameros ir animacija — nuostabiausi elementai. Square darbuotojai, žiūrėdami Disnėjaus filmukus, praleido nemažai laiko. Visi herojai — tikslios animacinių personažų kopijos. Donaldas juokingai krypuoja, Pūkuotukas trina pilvą, Pinokis kaukšėdamas šokčioja, o Kapitonas Hook maniakiškai laksto. Žodžiu, pastebėsite ne vieną klasikinį Disnėjaus filmukų epizodą.

Patraukliausia Kingdom Hearts savybė — tiesiog puikiai įgarsinti dialogai. Pagrindinį veikėją Sorą įgarsino Haley Joel Osment (aktorius, vaidinęs filmuose „Šeštas pojūtis" ir „A.I"). Disnėjaus veikėjų balsai nesiskiria nuo tų, kuriuos girdėjome žiūrėdami animacinius filmukus. Beje, Disnėjaus veikėjai kalba japoniškai — tai šokiruoja! Vis dėlto angliškoje versijoje visi herojų balsai turėtų skambėti autentiškai.

Kingdom Hearts puikus ir dėl to, kad, atsisakius Disnėjaus ir Square de-

Kingdom Hearts | **Riku**

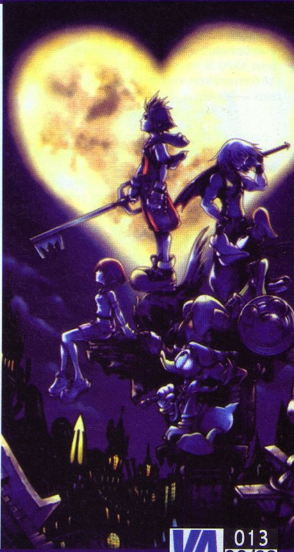
talių, žaidimas vis tiek būtų įdomus ir smagus. Iš Kingdom Hearts trykšte trykšta energija, verčianti pasinerti į „vaikystės fantaziją".

Mūšių pagrindas — paprasta, bet unikali kovos sistema. Mūšiai vyksta ten pat, kur ir visi kiti nuotykiai, atsitiktinių susirėmimų nebūna. Veikėjai juda laisvai, paspaudus veiksmo mygtuką, atakuoja. Tam tikru metu mygtuką paspaudus kelis kartus, atliekamos superatakos. Svarbiausias herojaus Sora ginklas — raktas, kuriuo jis ir atakuoja, ir karalystes atrakina. Disnėjaus herojų valdyti negalima, bet galima pasirinkti kovos taktiką — gynybos, magišką ar agresyvią. Išties smagu stebėti, kaip Donaldas lazdele tranko 20 metrų robotą. Robotui, žinoma, nei šilta, nei šalta :).

Magijos sistema nuostabi. Sora atakuoja ugnimi, ledu, žaibais ir burtais. Įpusėjus žaidimą, burtais galima išsikviesti „Liūto Karaliaus" Simbą, „Aladino ir Dambo" Džiną. Sunaikinę priešą, įgyjame galios, be to, gauname patirties taškų.

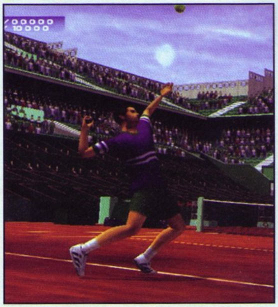
Čia dar ne viskas, ką galima pasakyti apie Kingdom Hearts: šiame straipsnelyje neaptarėme daugiau nei pusės žaidimo pasaulio. Mūsų dar laukia kelionė į povandeninį pasaulį, Never Never šalį, Agrabą ir daugybę kitų vietų...

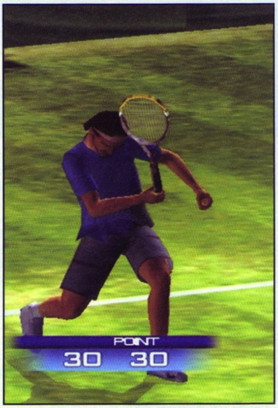
Be abejo, Kingdom Hearts skirtas mažiesiems žaidėjams, bet galiu lažintis, kad patiks ir vyresniems: juk daugelis užaugome žiūrėdami Disnėjaus animacinius filmus ir serialus. Argi nesmagu prisiminti vaikystę?..

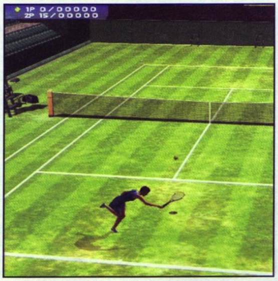


Liepos mėnesio naujiena

Next Generation Tennis







Prancūzai irgi mėgsta tenisą

Prancūzų kūrėjai Wanadoo pamalonino Europos teniso gerbėjus: parduotuvių lentynas pasiekė Next Generation Tennis.

Organizatorių indėlis

Žaidime rasite pagrindinius Roland Garros ir US Open Tournament varžybų etapų. Šių turnyrų organizatoriai padėjo kurti Next Generation Tennis, taigi žaidimo pagrindas — realaus gyvenimo akimirkos.

Next Generation Tennis siūlo penkis pagrindinius smūgius: aukštą padavimą, „topspin", normalų smūgį, suktinį, šoninį padavimą. Kaip atšoks kamuoliukas, lemia aikštelės danga.

Žaidimo aplinka

Kuriant žaidimą, buvo nufilmuota daugiau nei 500 metimų. Profesionalūs teniso treneriai iš jų atrinko tinkamiausius.

Tenisą bus galima žaisti 12–oje aikštelių, padengtų keturių rūšių danga. Žaidime yra 10 profesionalių žaidėjų (vyrų ir moterų). Treniruotėms skirti 3 teniso kortai.

Informuojame, kad žaidime paslėptos dvi aikštelės — smėlio ir ledo. Čia tai atrakcija!

Režimai

Next Generation Tennis siūlo nemažai režimų.

Pasirinkę arcade režimą, žaisite su vienu arba dviem priešininkais.

Pasirinkus exhibition režimą, žaidžiama su 1–2 priešininkais arba du žaidžia prieš vieną.

Pasirinkę paprastą žaidimą, galite rinktis, su kuo norite žaisti — su vyru ar su moterimi.

Challenge režimas leidžia pačiam kurti teniso turnyrus.

Pasirinkus career režimą, galima susikurti žaidėją ir siekti geriausių rezultatų, tačiau tam reikia 20–ties sezonų praktikos.

Race režime reikia nugalėti kuo daugiau priešininkų.

Be abejo, norintieji patobulinti taktiką, gali rinktis ir treniruotes (training režimą).

Papildoma informacija

Žaisdami Next Generation Tennis, rasite daugybę paslėptų staigmenų, papildomų taškų ir spec. teniso aikštelių. Savaime aišku, veltui nieko negausite.

Žaisdami gali susikauti 4 žaidėjai, tačiau tam reikia papildomos įrangos, kurią teks įsigyti patiems.

Gero smūgio, tenisininkai!

Auto Modellista jau trasoje

Capcom atnaujino oficialų žaidimo *Auto Modellista* interneto puslapį. Čia galima rasti naujų ekrano paveikslėlių, išbandyti kelias naujesnes žaidimo funkcijas.

Auto Modellista Japonijos parduotuvių lentynose pasirodys rugpjūčio 22 dieną, Š. Amerikoje — baigiantis spaliui.

Kaip visuomet, japonams sekasi labiausiai. Jau dabar jie gali išmėginti žaidimo *online* versiją ir susiremti su kitais priešininkais. Beje, tai dar ne viskas. *Online* žaidėjai gali šnekučiuotis, burtis į grupes, netgi nufotografuoti savo automobilius.

Šiuo metu *Capcom* daro viską, kad *online* versiją vienu metu galėtų žaisti keturi žaidėjai. Tikėkimės, kompanijos pastangos nenueis veltui.

Nindzės dalyvauja misijoje

Neseniai *Namco* pasiūlė keletą šaunių nindzių gyvenimo vaizdelių. Naujo *PS2* žaidimo *Ninja Assault* parduotuvėse ieškosime rugsėjį, o kol kas turime tenkintis smagiais ekrano paveikslėliais.

PlayStation 2 versija pasiūlys kelis naujus lygius, turėsite progą išbandyti dvi kitaip ginkluotas nindzes, galėsite dalyvauti 33 skirtingose misijose.

Tie, kas ketina žaisti *Ninja Assault*, turi įsigyti *GunCon* arba *GunCon 2* valdymo pultelius. Tai jau šis tas.

Jie pasirodys 2003 metais

Dead or Alive 4

Šį žaidimą kuria japonų komanda Tecmo. Kompanija dar neskelbia, kokiomis naujovėmis nustebins, taip pat nesako, kokiai konsolei žaidimas bus skirtas. Sklinda gandai, kad Dead or Alive 4 pagerins savo pirmtakų rekordus. Kaip pamenate, Xbox konsolei sukurtas Dead or Alive 3 per pusę metų visame pasaulyje buvo parduotas daugiau nei milijono kopijų tiražu. Žiūrėsime, kas bus toliau.

Soul Calibur II

(C)NAMCO

***Namco* informuoja, kad pagrindinis Tekken herojus Yoshimitsu ir piratas Cervantes atgims naujame žaidime Soul Calibur II. Liepsnose skendintis Charade personažas, krūtinėje turįs Soul Edge akį, pasirodys esąs Inferno inkarnacija.**

Įspūdingame fantazijos pasaulyje, kurį išvysite žaisdami Soul Calibur, susitiks ne tik šie, bet ir daugelis kitų veikėjų.

Planuojama, kad pasirodys Soul Calibur II versijos GameCube, PlayStation 2 ir Xbox konsolėms.

The Hulk

Iš pradžių laukėme The Hulk kino filmo ekranizacijos, dabar laukiame ir videožaidimo. Pasirodo, Universal Interactive (UI) sau ant pečių užsikrovė dar vieną darbelį.

Game Boy Advance versija bus sukurta The Hulk komiksų knygelių motyvais, GameCube, PS2 ir Xbox variantų pagrindas — filmo siužetas.

Pasak UI prezidento Jim Wilson, retas personažas yra toks stiprus ir patrauklus. „The Hulk persikėlus iš ekrano į interaktyvų pasaulį, patirsime ypatingų pojūčių, — sako J.Wilson. — Neabejojame: buvęs žiūrovas dabar taps žaidėju." Kompanijos prezidentas tikina, kad žaidimas sudomins nuotykių ieškotojus ir tikro veiksmo mėgėjus.

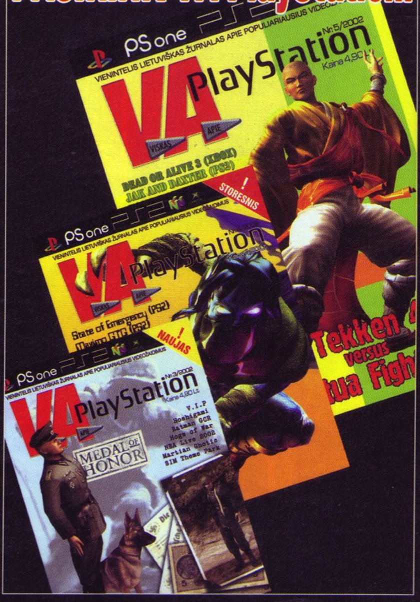
Pasakysim, kai pažaisim.

Four Horsemen of the Apocalypse

Remiantis žaidimo kūrėjų 3DO pranešimu, Four Horsemen of the Apocalypse pradėtas kurti dar 2000-aisiais. Tais metais kūrėjams talkino komiksų kūrėjai Simon Bisley ir David DeVries. Norėta, kad knygose aprašyta istorija kompiuterio ekranuose atrodytų kuo patrauklesnė. Deja, darbai užtruko. Vis dar neaišku, kuriai konsolei žaidimas kuriamas. Daugiau informacijos 3DO ketina paskelbti rugpjūtį vyksiančioje Comic-Con International konferencijoje (San Diego, California).

Atsisakyk gero gyvenimo. Atsisakyk karjeros. Atsisakyk šeimos. Pasirink konsolę. Pasirink CD ir DVD lentynas, dydžiu pranokstančias šiukšlių konteinerius. Pasirink kavos virimo aparatą. Pasirink mikrobangų krosnelę ir pigų maistą. Pasirink vaistus nuo galvos skausmo. Pasirink tonizuojančius ir energetinius gėrimus. Pasirink šviesos nepraleidžiančias užuolaidas ar žaliuzes, ir nuolatinėje tamsoje skendintį kambarį. Pasirink patį didžiausią ir plokščiausią „teliką". Atsisakyk draugų. Atsisakyk darbo ar mokyklos. Pasirink juodus marškinėlius, išblukusius džinsus ir kareiviškus batus. Atsisakyk miego. Pasirink milžinišką kofeino kiekį organizme ir sveikatos draudimą. Pasirink didelį odinį krėslą. Pasirink tobulą valdymo pultelį. Pasirink tobulą vairą ir vairalazdę. Atsisakyk tikrų sportinių žaidimų. Pasirink virtualybę.

PASIRINK SAVO ATEITĮ.
PASIRINK GERIAUSIĄ ŽURNALĄ.
PASIRINK VA PlayStation!



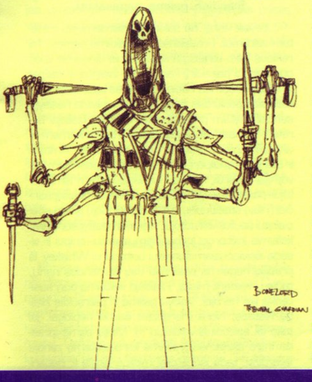
Vieno geriausių visų laikų RPG versija Xbox konsolei pasirodys rudenį

Morrowind

The Elder Scrolls III

Morrownid, nors ir laikomas RPG žanro atstovu, žada visai kitokią žaidimo patirtį. Jis didžiulis, beveik beribis, taigi žaisti iš naujo niekada nebūna nuobodu. Susikuriate veikėją, duodate jam vardą, tyrinėjate aplinką, domitės arba ignoruojate laisvą siužetą. Tai tarsi gyvas ir kvėpuojantis pasaulis, nuožmus ir šiurkštus, neturįs RPG standartu tapusių anime ar Dungeons & Dragons bruožų.

Morrowind Xbox versijos turinys panašus į PC. Žaidimas siūlo tas pačias klases, rases, politinius įvykius, burtus, monstrus, istoriją ir pan. Didžiausias skirtumas tas, kad žaidimas daug trumpiau kraunasi. Skiriasi ir valdymas.



Morrowind — tai keletas rasių, frakcijų, religijų ir kultūrinių jėgų, siekiančių kontroliuoti miestus. Tai prietarų kupinas pasaulis, kuriame būsite teisiami už savo veiksmus, rasę ir klasę. Svarbu paminėti dar vieną žaidimo bruožą — protingą veikėjų generavimo sistemą.

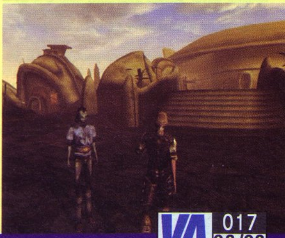
Žaidžiant Morrowind tenka daug spręsti ir rinktis: mūsų sprendimai ir pasirinkimai lemia, kaip bendrausime su žaidimo pasauliu. Visos rasės, kaip ir pagrindinės profesijos, siūlo ir pranašumų, ir silpnybių. Kūrėjų teigimu, žaidime bus daugiau nei 500 burtų ir magiškų gebėjimų, taip pat daugybė įgūdžių. Įgūdžiai lavinami ne ką nors žudant, bet nuolat jais naudojantis.

Kovos ir kovų treniruotės leidžia tobulintis valdant kokį nors ginklą. Sėlinant po vietoves, gerėja slapstymosi įgūdžiai, vaikštant ar plaukiojant — atletiniai sugebėjimai. Taigi pasitreniravę būsite nustebinti: jūsų veikėjas nebebus panašus į tą, kurį kūrėte pradžioje.

Kai kurie fanai gali pasigesti linijinio siužeto. Kartais apima susierzinimas: „Ką dabar veikti?" Jei nepaisytumėte šimtus valandų trunkančių pagalbinių žygių, linijinis Morrowind siužetas sudarytų 40 valandų. Taigi nėra ko nerimauti, ir klausimą „Ką dabar veikti?" reiktų pakeisti kitu: „Ką aš galiu padaryti dabar?" Pasaulyje tiek visko atsitinka, kad nė akimirką negalite neturėti tikslo. Tikėtina, kad kas nors atsitiks netgi žaidimui visai baigiantis, ir jums teks įveikti papildomą žygį. Be to, žaidime yra keletas gildijų, prie kurių galite prisijungti ir vykdyti misijas. Kūrėjai, atrodo, išvengė „Nueik ir paimk" misijų bei „Eik ir užmušk šitą" darbų.

Kūrėjai pasistengė, kad sutartų valdymas ir kontroleris. Atrodo, jiems puikiai pavyko — pultelis veikia taip pat gerai, gal net geriau už pelę. Kovų valdymas primena Halo, tik nėra ginklų. Smūgių stiprumą lemia paspaudimo išlaikymas: kuo ilgiau laikomas mygtukas, tuo stipresnis smūgis. Iš pradžių kova gali erzinti, nes ją visų pirma lemia veikėjo lygis: smūgiuojate arba badote durklu į priešą, stovintį tiesiai prieš jus, tačiau žaidimas generuoja nepataikymus. Prisiminkite, tai nėra veiksmo žaidimas, nors kovojant būtent taip ir atrodo. Gerėjant kovos įgūdžiams, smūgiuosite tiksliau, todėl pats nuspręsite, kaip kautis su įvairiais Morrowind mostrais ir kitais blogiečiais.

Štai ir visa dar tik kuriamos Morrowind Xbox versijos apžvalga. Planuojama išleidimo data — rugsėjo pabaiga. Tada šį nepakartojamą žaidimą išanalizuosime detaliau.



COMMANDOS 2

Drąsių vyrų nuotykiai anapus fronto linijos

GAMINTOJAS:	**Pyro Studios**
LEIDĖJAS:	**Eidos**
ŽANRAS:	**RTS/Stealth**
PARDUOTUVĖSE:	**2002 vasara/ruduo**

Pradėdamas straipsnį norėčiau atsakyti į bene dažniausiai užduodamą klausimą. „Kodėl meluojate, kodėl nukeliate išleidimų datas vis toliau ir toliau?" — klausiate jūs. Atvirai pasakysiu: kvailokas klausimas :-). Kam mums meluoti: LEIDĖJAI parašo išleidimo datą — mes ją perrašome, LEIDĖJAI atideda žaidimo pasirodymą (jie mėgsta taip elgtis...) — parašome naują numatomo išleidimo datą. Viskas paprasta kaip 2 x 2, o tie, kuriems knieti ką nors išvadinti melagiais, tegul taip vadina LEIDĖJUS :-).

Postringauju ne šiaip sau: panašioje situacijoje atsidūrė ir mūsų žurnale reklamuojamas Commandos 2, turėjęs pasirodyti kovą, paskui — gegužę, liepą ir t. t. Šiandien Eidos žegnojasi, kad įpusėjus rugpjūčiui žaidimas tikrai pasieks parduotuvių lentynas, nors kai kurie videožaidimų pasaulio analitikai įsitikinę, kad Commandos 2 PS 2 konsolei sulauksime tik vėlyvą rudenį. Mes vis dėlto tikime leidėjais ir vildamiesi laukiame rugpjūčio pabaigos.

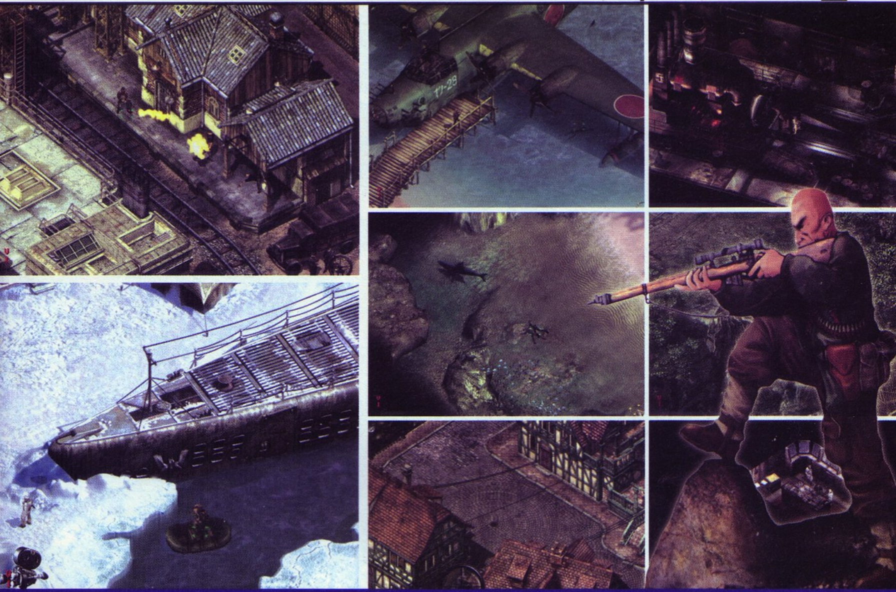
Šis žaidimas nėra kokia nors naujiena: daugelis yra jį žaidę arba bent jau matę. Pirmoji Commandos dalis, pasirodžiusi 1998 metais, sukėlė milžinišką bumą, ypač šurmuliavusį Europoje. Toks pats populiarus buvo ir 1999 m. pasirodęs žaidimo priedas Commandos: Behind Enemy Lines. Jei gerai pamenu, šios žaidimo dalys buvo skirtos tik PC. 2001 metų rugsėjo 21 dieną parduotuvėse pasirodė ilgai lauktas ir kur kas tobulesnis Commandos 2, tačiau apie tai, kad bus kuriama žaidimo versija konsolei, tada dar nebuvo kalbama. Situacija pasikeitė rinkoje pasirodžius PS2 ir Xbox gigantams — naujos kartos konsolėms. Eidos galų gale ryžosi išleisti žaidimo versiją konsolėms.

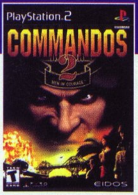
Superslaptas projektas?

Nors apie Commandos 2 PS2 pasirodymą kalbama seniai, daugelis žaidimo detalių vis dar slepiamos. Nedrįsiu teigti, kad žaidėjus ketinama vilioti mistika. Tiesiog tikiu, kad kūrėjai dar nelabai žino, kaip atrodys žaidimo versija konsolei. Jie nuolat kartoja, kad žaidimas jau sukurtas, o vėlavimo kaltininkais laiko papildomus testus ir vadinamuosius kosmetikos darbus. Keista tai, kad, paklausti apie beveik baigto žaidimo valdymo schemą, kūrėjai tyli. Originaliojo Commandos (PC varianto) valdymo schemos pagrindas — pelytė, ir bent jau aš neįsivaizduoju, kaip tą patį Commandos valdyti valdymo pulteliu. Mano nuomone, kad tai būtų įmanoma, reiktų keisti žaidimo interfeisą ir valdymo principą. Skirtumų kūrėjų mesteltuose ekrano paveikslėliuose galima rasti, bet ar jie veikmingi, spręsti, deja, dar per anksti. Kūrėjai taip pat neatsakė, ar žaidžiant Commandos PS2 bus galima naudoti pelytę. Jaučiu, kad esminė žaidimo savybė, nulemsianti Commandos 2 PS2 vertę, mįslė bus tol, kol valdymo pultelio nepaimsime į savo rankas.

Šiandien galime papasakoti...

...beveik viską, nė sakinio neskirdami jau minėtam valdymui. Pradėkime nuo žaidimo esmės. Tai realaus laiko strategija apie šiomis dienomis ypač populiarų II pasaulinį karą, britų žvalgus ir dažnai virtualiai žudomus nacius. Žaidėjas vadovauja specialiosios paskirties žvalgų būriui: niekada nesišypsančiam tyliam profesionaliam žudikui (žaliajai beretei), niekada nesišypsančiam, bet linksmam ir vikriam vagišiui, niekada nesišypsančiam, rimtam ir stilingam snaiperiui, niekada nesišypsančiam pavojingam narui, niekada nesišypsančiam išminuotojui–padegėjui–sprogdintojui, niekada nesišypsančiam visų stacionarių ir mobilių sunkiųjų ginklų specialistui šauliui–vairuotojui, niekada nesišypsančiam, keliomis kalbomis kalbančiam agentui–šnipui ir visada išsiviepusiam šuniukui bulterjerui Whiskey. Iš pradžių negalima pasirinkti visų komandos narių, tačiau, vykdant misiją, į žaidėjo valdomą būrį susirenka visi herojai. Valdyti galima ir patrauklią žvalgę Natašą. Nors merguželė šaudo neblogai, jai teko tik epizodinis vaidmuo :-). Misijų esmė įprasta: intro skiriamas įvykiams karo veiksmų zonoje išvardinti, tada išdėstomi misijos tikslai ir padari-





niai, t. y. paaiškinama, kas atsitiks misijai pavykus arba ne. Galų gale į veiksmų zoną atgabenti komandos nariai, kamerai skraidant po lygį ir rodant pavojingesnes priešo sankaupas bei vietas, kur bus infiltruoti kiti žvalgai ir t. t., išklauso dar vieno instruktažo. Ši informacija ir lygio žemėlapis (jame pažymėti misijos tikslai, daugelis priešo patrulių ir ugnies taškų) saugomi užrašu knygutėje, kuria žaidėjas visada gali pasinaudoti. Vykdydamas misiją vienu metu žaidėjas valdo tik vieną komandos narį — kitus reikia patikimai paslėpti. Tikslas — įvykdyti misiją, nudėti kuo daugiau priešų, išvengti pavojingesnių susidūrimų ir aliarmų. Kiekvienas patrulis turi savo postą, regos lauką ir klausą. Žaidėjui pageidaujant, regos laukas apibrėžiamas žaliu ir tamsiai žaliu spinduliu. Sklindant triukšmui vibruoja žemė: kai vibracijos skleidžiamos bangos pasiekia vokietį, jis būtinai išeina (jei tik turi valdžios leidimą esant reikalui pasitraukti iš posto) patikrinti, kas atsitiko. Triukšmas sklinda bėgant, šaudant, krentant papjautiems vokiečiams. Kaip jau supratote, Commandos panašus į PS mėgėjų gerbiamą ir mylimą Metal Gear Solid seriją.

Viskas įmanoma

Smagu, kad valdomi personažai turi daugybę naudingų savybių ir sugebėjimų. Didžiausias Commandos 2 privalumas — iš RPG žaidimų pasiskolintas tipinis inventoriaus langas. Visi valdomi kariai gali tampyti krūvas ginklų, uniformų ir sprogmenų. Daiktus gali perduoti šuniukas Whiskey, į kurį vokiečiai visai nekreipia dėmesio. Tai atrodo keista, nes aš, jei tik būčiau superslaptos povandeninių valčių bazės sargybinis, tikrai nustebčiau pamatęs bulterjerą, įsikandusį 200 gramų TNT, detonatorių ir porą granatų :-). Kaip jau minėjau, tai keista, bet naudinga. Žaidėjas, vienu metu norintis valdyti kelis komandosus, galės naudotis tik standartiniais ginklais — karabinais, automatais ir pistoletais.

Iš tikrųjų personažai gali daug daugiau, nei atrodo pradėjus žaisti. Štai keli ypatingi sugebėjimai: peiliai mėtomi preciziškai taikliai, pataikant tiesiai priešui į gerklę ir išvengiant nereikalingo triukšmo (perrėžta gerkle daug neparėkausi :-)); naudojamasi beveik visais lygyje rastais ginklais, tik elgtis reikia atsargiai, nes vokiečiai irgi neblogi šauliai; kad priešas paliktų postą, reikiamu metu reikiamoje vietoje užtenka numesti cigarečių pakelį, vyno butelį ar šnypščiantį radijo imtuvą (naciui pasilenkus pakelti cigarečių ar kitų gėrybių, jo regos laukas susiaurėja tiek, kad prisėlinus ramiai galima suleisti jam cianido, trinktelti kuoka per galvą, paimti į nelaisvę ar nesismulkinant perrėžti gerklę). Kaip matote, rinktis yra iš ko, tik dažniausiai renkamės ne tai, ko norėtume, bet tai, kas geriausia tam tikroje situacijoje.

Apie tai, ko gerai nežinome, nekalbėsime

Omenyje turiu galutinės žaidimo versijos grafiką, garsą, valdymą ir daugybę kitų smulkmenų, kurios vis dar tobulinamos. Visa tai aptarsime gavę žaidimą į savo rankas. Dabar tepasakysiu, kad žaidimo aplinka — iš anksto nupiešti lygiai (a la Resident Evil), tačiau žaidėjui leidžiama sukinėti kamerą, taip leidžiant susidaryti 3D įspūdžiui. Žinoma, iš anksto nupieštų lygių detalizacija nereali, taigi peržvelgę paveikslius turėtumėte susižavėti dailininkų darbu. Keisčiausia ir maloniausia šio grafikos varikliuko savybė — nenukentėjęs interaktyvumas: galėsite judinti daugelį objektų, darinėti duris, laipioti sienomis, uolomis, elektros stulpais ir t. t. Vienu žodžiu, Commandos 2 (jei tik, kūrėjams pasistengus, valdyti bus patogu) žada būti žvėriškai nuostabus žaidimas, turįs pasakišką išliekamąją vertę: kad įveiktume Commandos 2, turėsime su juo praleisti daug daug malonių valandų :-). O tada norėsis dar...

P. S. Žaidimo nevertinsiu, nes, kaip jau minėjau, nemačiau galutinio varianto. Aišku viena: Commandos 2 tikrai bus rimtas Solid Snake konkurentas ir tikrai ras vietos stealth bei strategy žanrų mėgėjų širdyse. Šiuo metu rengiu išsamų straipsnį, kuriame rasite visų personažų, ginklų, spec. savybių ir t. t. aprašymus. Kadangi žaidimas išties sudėtingas, padarysime „špargalkių" strigusiems, be to, pamokysime išnaudoti kūrėjų klaidas. Tiesiog reikia palaukti, kol šis šedevras paklius mums į nagus...

Pagarbiai Artojus

MX 2002
featuring Ricky Carmichael

GAMINTOJAS:	Pacific Coast Power & Light Co
LEIDĖJAS:	THQ
ŽANRAS:	motokrosas
PARDUOTUVĖSE:	nuo 2001 rugsėjo 14

Motokroso žaidimais Playstation pasigirti negali. Pasirodžius Jeremy McGrath Supercross, šis žanras kurį laiką buvo ypač populiarus, tačiau kiek vėliau reikalus pagadino keli prasti šio sporto žaidimai. THQ išleidus MX2002, debesys motokroso padangėje išsisklaidė. Tai unikalios arkadinės motociklų lenktynės, siūlančios daug trasų ir lenktynininkų, rimtą priešų AI ir puikią 3D aplinką. Pagal licencijas sukurtas žaidimas — puikus motosporto atspindys.

Bent jau iš pradžių atrodo, kad MX 2002 — lengvas žaidimas, smagu jį žaisti. Žaidėjai mina akseleratorių, stabdo, suka ir pan. Trasos — tai ilgos tiesiosios ir keli šuoliai. Norint įveikti pirmuosius lygius, tereikia gerai važiuoti; norint sėkmingai įveikti žaidimą, jau reikia daug ko išmokti. Pasirinkę karjeros režimą, žaidėjai sužino keletą valdymo ypatybių ir vairuoja kur kas efektyviau. Norint laimėti, svarbu naudotis išankstinio apkrovimo (*preload*) technika.

Išankstinis apkrovimas — videožaidimų triukas: motociklininkai, šokdami nuo rampos ar kalvos, gauna impulsą. Tai svarbi MX 2002 technika.

Perpratę valdymą, žaidėjai už ausų griebia triukus ir kombinacijas. MX 2002 — bene pirmasis visavertis motokroso žaidimas, kurio pagrindas — triukai. Triukus galima atlikinėti vykstant lenktynėms arba laisvojo važiavimo renginiams. Tai nėra atskiros sistemos, nes žaidimas vientisas. Išmokti triukų lengviau nei laimėti varžybas. Spaudinėjant mygtukus, ore galima atlikti apie 30 triukų. Žaidėjai gali apsukti motociklą ratu, pasistumti pirmyn arba atgal, padaryti kilpą ir panašiai. Galima atlikti tris, keturis, net penkis triukus iš eilės. Kūrėjai siūlo nemažai laisvo važiavimo trasų ir puikių mini žaidimų. Lenktynininkai važinės triukų arenomis, tyrinėjimo ir eksperimentų trasomis ir pan. Laimėjusiems karjeros režimo lenktynes bus atrakinta laisvo važiavimo trasa.

Žaidimą valdyti patogu. Motociklai lengvi, reaguoja akimirksniu. Valdymas iš esmės arkadinis, varžybos ir trasos labai tikroviškos. MX 2002 — puikus žaidimų–automatų stiliaus ir tikroviškos simuliacijos hibridas.

MX 2002 sudaro parodomasis, laisvo važiavimo ir karjeros režimai. Vienas su kitu žaidėjai gali lenktyniauti pasirinkę dviejų žaidėjų režimą. Meniu gražus, yra automatinė saugojimo sistema. Žaidėjai, pasirinkę lenktynininką, gali pasirinkti ir aprangą, netgi šalmą ir akinius, taip pat motociklą ir komandą. Žaidėjai gali išsirinkti vardą ir numerį, kuris bus užrašytas ant kostiumo ir motociklo. Siūlomos trys kameros padėtys: artima, vidutinė ir tolima. Pirmojo asmens perspektyvos nėra.

Deja, žaidžiant ne viskas galima. Negalima motociklininko pavadinti kitu vardu, nėra galimybės grįžti ir dar kartą pralėkti ta pačia trasa. Tiesa, pasirinkusiems parodos režimą tai įmanoma, bet lenktyniaudami į tą pačią trasą nebegrįšite. Kalendorius irgi neidealus: nežinote, kokios lenktynės jūsų laukia. Kam tokio kalendoriaus reikia? Nesmagu, kad nėra Restart opcijos: išėjus iš meniu, vėl reikia pasirinkti lygį ir kitus parametrus, žodžiu, viską kartoti iš naujo. Kaip ir kituose Ricky Carmichaelio žaidimuose, MX 2002 rasite daug „licencijuotų" personažų. Galima pasirinkti ir patį Carmichaelį, 2001–ųjų superkroso čempioną. Be jo yra dar 30 motociklininkų iš 125cc, 250cc ir laisvo važiavimo klasių. Tikros trasos žaidime sumaišytos su sukurtomis. Tikrąsias, nors iš pradžių jos sudėtingos, įveikti nesunku. Motokroso, superkroso, vidutinės ir laisvo važia-

Kas yra Kas?

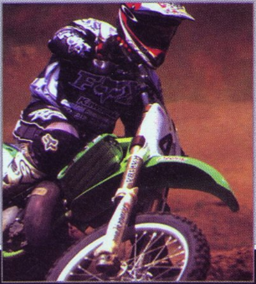
Ricky Carmichael

Ricky Carmichael, 22–ejų metų sportininkas, — geriausias šių dienų motokroso lenktynininkas. Propaguojantis paprastą gyvenimo būdą, sėkmingai lipantis karjeros laiptais, fanų remiamas Ricky yra idealus populiarėjančio motokroso modelis.

Jam priklauso 67 mėgėjiškos pergalės ir titulai. 1996–aisiais tapęs profesionalu, Ricky penkiskart laimėjo nacionalinį JAV čempionatą. 1998 Carmichael tapo pirmuoju lenktynininku, laimėjusiu visas 125cc superkroso lenktynes.

2000–aisiais buvo pagerintas prieš 22 metus pasiektas rekordas: Ricky laimėjo devynerias iš 12 *Outdor National* serijos 250cc klasės varžybų.

Tais pačiais metais, laimėjęs *THQ US Open* varžybas, Carmichael gavo 100 000 JAV dolerių. Tik šiam sportininkui reikia dėkoti, kad *Team USA* tapo 2000 *Motocross des Nations*, vykusio Prancūzijoje, favorite.



mo trasos puikiai subalansuotos. Iš viso MX 2002 siūlo 22 trasas.

Bene įspūdingiausias ir labiausiai nervinantis žaidimo bruožas — AI lenktynininkai. Jie stumia iš trasos, meta į purvą, leidžiasi žaidėjui ant galvos ir visaip kitaip kenkia. AI tikrai kietas, sunkus, kartais neteisingas. Tai smagu, nes esame priversti kovoti. Stebėdami, kaip priešininkai vienas kitą daužo ir šokinėja ant galvų, nuoširdžiai džiūgausite.

Nemaloniausia žaidžiant — sudužimo sistema. Bėda ta, kad priešininkų už nugaros nematyti, taigi apsisaugoti neįmanoma. Blogiausia, kad nugriuvę žaidėjai atsiranda ten, kur ir buvo. AI dažnai apgauna: pargriauna ir nebeleidžia sėkmingai grįžti į trasą. Sudužti galima ne tik trasoje: lenktynininkas, nuvingiavęs porą metrų už trasos, dūžta automatiškai. Kompiuteris tiesiog parverčia motociklą ant žemės — šitaip baudžiama už trasos ribų nepaisymą. Tai nesmagu ir netikroviška: juk žaidėją būtų galima diskvalifikuoti ar kaip kitaip nubausti.

MX 2002 — gražus PS2 žaidimas, jo trasomis važinėja gražūs motociklininkai ir motociklai. Trasos didžiulės, jomis lekiant iš po ratų kyla įspūdingos dulkės.

Žaidimo trūkumas tas, kad lenktynininkai ir motociklai yra kur kas gražesni ir tikslesni nei aplinka. Bendra žaidimo išvaizda gana vidutinė. Aplinka nebaisi, bet blanki. Vertėtų atskirai pagirti tikrąsias motokroso trasas: remdamiesi fotografijomis, kūrėjai jas puikiai atkūrė.

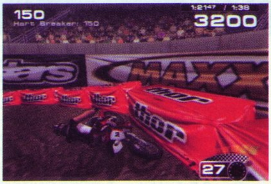
Geriausi MX 2002 vaizdai — avarijos. Oru skriejančių motociklininkų animacija įspūdinga.

Jie gali atsitrenkti į sieną ar varžovus, suktis ir lankstytis ore.

Garsas turi ir gerų, ir blogų savybių. Motociklų skleidžiami garsai tikroviški. Motorai burzgia tikroviškai. Lenktynininkui pašokus, girdime variklio apsukų gausmą, nuspaudus akseleratorių, motociklas gražiai įsibėgėja. Keista tai, kad lenktynininkai garsų beveik neskleidžia: lenktynininkas, kuriam užvažiuosite ant galvos, užuot klykęs, tik dusliai atsidus. Minia lyg ir šūkauja, bet labai tyliai.

Žaidimo muzika, reikia pasakyti, prastoka. Lengvo roko melodijos neblogos, bet jų mažai. Klausytis nuolat skambančių septynių dainų greitai pabosta. Įvairovės nerasta.

Nors motokrosas nėra labai populiarus nei sporto, nei videožaidimų pasaulyje, THQ verta pagirti už neprastą bandymą prikelti adrenalino negailinčias varžybas. THQ išties pavyko, beje, pavyko taip gerai, kad netrukus išvysime MX Superfly featuring Ricky Carmichael — dar vieną šios serijos žaidimą.



Pirmasis įspūdis	9
Kvapą gniaužiantys šuoliai ir triukai	
Įdomumas	8
Lunaparkas gali ir nebeatvažiuoti	
Grafika	8
Puikūs motociklai ir lenktynininkai vidutinėse aplinkose	
Garsas	8
Tikroviški motociklų garsai ir nuolat besikartojanti muzika	
Valdymas	9
Taisyklinga reakcija, lengva ir puiki triukų sistema	

Išvada: keli nesėkmingi bandymai, ir motokroso žaidimai vėl verti dėmesio.

Galutinis balas
8
It's Back

Ryčka Karmykolas

Colin McRae rally 2.0

Gal ir ne pats geriausias, bet geresnio dar nematėm

GAMINTOJAS:	**Codemasters**
LEIDĖJAS:	**Codemasters**
ŽANRAS:	**ralis**
PARDUODAMA:	**1999 liepa**

Garsiojo ralio lenktynininko vardu pavadintas žaidimas sugrįžta į mūsų namus, papuoštas 2.0 ženkliuku. Jis pateisino visas mano viltis: kvapą gniaužianti grafika, daug žiūros kampų, kaip niekada tikroviška automobilių fizika...

Apie gražų žaidimą...

Taip. Žaidimas išties gražus. Detalizacija puiki, todėl matome iš po ratų lekiančius akmenis, nuo sausos žemės kylančias dulkes, sniegą išvagojusias padangų vėžes. Mašinų modeliai gana realistiški, detalūs: po smūgių skyla stiklai, kliba ar net nukrenta detalės. Į ką nors stipriau atsitrenkus, mašinos kėbule atsiranda įlinkimų.

Automobiliai neišgalvoti — vienodos netgi žaidimo mašinų ir tikrų ralio čempionatų automobilių reklamos.

Apie režimus ir grafiką...

„Ar režimai ir grafika gali turėti ką nors bendra?" — galvą suka tikriausiai ne vienas skaitytojas. Pasirodo, gali.

Kūrėjai siūlo du pagrindinius režimus — rally ir arcade. Iš pradžių aptarsiu rally režimo ypatybes: vien žaidimo pavadinimas įpareigoja tai padaryti.

Pasirinkusiems šį režimą bus pasiūlyti penki jo variantai: čempionatas (pasirenkate sunkumo lygį, vieną iš šešių automobilių, keliaujate po įvairias pasaulio šalis ir dalyvaujate lenktynėse. Tikslas — bronzinės, sidabrinės arba auksinės taurės, be to, atrakinami bonusai, automobiliai, trasos, kodai), single rally (tas pats čempionatas, tik po pasaulį nebekeliausite. Pasirinktoje šalyje sudalyvavę keleriose lenktynėse gausite kokią nors taurę, ir baigta), single stage (vienintelės rungtynės pasirinktoje šalyje pasirinkta trasa), time trial (pasirinkę trasą, siekiate rekordų. Išvysite mašinos vaiduoklį, važiuojantį taip, kaip važiavote rekordiniu laiku) arba challenge (lenktyniaujate vienas prieš vieną su kompiuteriu. Automobilių rinktis negalėsite. Šis žaidimas primena atkrintamąsias rungtynes).

Verta paminėti, kad visus minėtuosius režimus, išskyrus challenge, galės žaisti netgi 4 žaidėjai. Žinoma, žaisti teks ne vienu metu, bet paeiliui. Pasirinkę Challenge režimą, žaisti galės net 8 žaidėjai, todėl net vykstant vakarėliui žaidimas nebus numestas į šalį.

Rally režimas tikroviškas, laukdami rungtynių galėsite suremontuoti automobilį, pakeisti padangas, paskaityti orų prognozę.

Pasirinkus čempionatą, single rally ir single stage režimus, kai trasoje vienu metu yra vienas automobilis, grafika stulbina. Langų stikluose matyti daiktų, pro kuriuos pravažiuojate, atspindžiai, per langą galima įžiūrėti, kas vairuoja automobilį. Iš duslintuvo besiveržianti ugnis atrodo nepriekaištingai. Apie tikroviškus įlinkimus, išdužusias lempas, drėgna žeme aptaškytas mašinas, penkis žiūros kampus (mano mėgstamiausias — vaizdas vairuotojo akimis) nė nekalbėsiu...

Time trial ir challenge režimų grafika prastesnė. Automobilis taip nebesilanksto, jis kampuotesnis, reklamos apskritai atgraso. Tėra keturi žiūros kampai, nebėra vaizdo pirmojo asmens akimis... Per langus taip pat negalima nieko įžiūrėti. Žinoma, jei į išvardintus dalykus nekreipsite dėmesio, žaidimas neatrodys pasikeitęs.

Ką reiškia žodis „arkada", žino daugelis. Kūrėjai — irgi, taigi arcade režimas yra toks, koks ir turėtų būti: trasa vienu metu lekia krūva mašinų, didesnis greitis, automobiliai geriau laikosi ant kelio. Vykstant lenktynėms monotonišką padėjėjo balsą užgožia greita muzika. Tikslą be klaidų įveikti posūkius, apgalvotai ir pristabdant slidinėti sudėtingomis trasomis pakeičia kitas: bet kokia kaina pirmam perkirsti finišo liniją, taigi strimagalviais veržiamės finišo link, stumdami priešininkus į griovius.

Arcade režimas siūlo tris variacijas: čempionatą (nebereikės nieko taisyti ar keisti. Mėgaukitės paprastu valdymu ir karštomis lenktynėmis), single race (vienerios paprastos rungtynės. Galite žaisti su draugu, pasirinkti vertikaliai arba horizontaliai skylantį ekraną, taip pat

vieną iš 4 kameros padėčių, o reguliuodami kameros aukštį, atstumą nuo automobilio, svyravimo į šonus stiprumą ir palinkimo kampą netgi susikurti savąją. Beje, kameros padėtį patys kurti galėsite ne tik single race, bet ir visuose kituose režimuose) ir time trial (vėlgi lenktyniausite su savo vaiduokliu).

Dabar dar kartą apie grafiką. Turbūt suprantate, kad trasa lekiant penkiems automobiliams, apie grafikos stiprumą negali būti nė kalbos. Nepaisant to, kad automobiliai nebepalieka vėžių, kad iš duslintuvų nebešaudo ugnies kamuoliai, o susidūrus nedūžta lempos, reikia pasakyti, kad žaidimas patrauklus.

Visų režimų aplinka gana graži. Tik nereikia važinėti šunkeliais ir jos apžiūrinėti... Pasirodo, visų medžių pagrindas — lempos dydžio spalvoti kvadratai, o miškas — tai dvimatė optinė apgaulė. Vienu žodžiu, geriau važiuokite tiesiai trasa ir džiaukitės puikiais peizažais.

Kaletą žodžių reikia pasakyti ir apie meniu. Jo stilius modernus, savitas, akivaizdi šiokia tokia animacija :-).

Apie kamerą ir garsą...

Pasirinkęs ralio režimą iškart pastebėjau, kad visų automobilių varikliai gaudžia vis kitaip. Girdėti, kaip perjungiamos pavaros, kaip vienu ar kitu paviršiumi čiuožia padangos. Automobiliui atsitrenkus pasigirsta įspūdingi garsai. Visuomet girdime, kad kas nors lūžo ar dužo. Šturmano balsas plokščias, tad mėgstantiems klausytis garsiai gali rėžti ausis. Kadangi garsą kūrėjai leido reguliuoti žaidėjui, šios problemos galima išvengti. Muziką, garso efektus ar patį šturmaną galite pritildyti ir pagarsinti.

Aštrų rally režimo motorų zvimbimą pakeitęs arcade variklių gausmas mane nepaprastai pradžiugino.

Kameras šiame skirsnyje ketinu paminėti ne šiaip sau. Trumpai aprašysiu, kaip susiję kameros ir garsas. Iš viso yra penkios kameros: už mašinos, toli už mašinos, ant kapoto, ant priekinio bamperio ir vaizdas vairuotojo akimis. Pakeitę kamerą, variklio gaudesį girdite iš ten, kur yra kamera. Kūrėjai viską puikiai apgalvojo.

Apie pakartojimus ir grafikos klaidas...

Grafikos klaidų žaisdamas beveik nepastebėjau. Nebent tai, kad stiklai suskyla, bet niekada nedūžta. Skilus priekiniam stiklui, sėdėdami viduje to nematome. Be to, priekinės lempos, netgi visu greičiu atsitrenkus į medį, nedūžta.

Ką tik pasielgiau negailestingai, t. y. išvardinau visas pastebėtas rimtesnes klaidas. Kur kas daugiau keblumų kyla dėl pakartojimų. Kartojant vaizdą automobiliai atrodo nepriekaištingai, jie netgi įspūdingesni. „Nėra to gero, kas neišeitų į bloga" — čia tiktų perfrazuoti visiems žinomą patarlę. Stebint kartojamus vaizdus, akis dažniausiai rėžia medžiai, įvairios tvoros ir kelio ženklai, kurie turėtų užstoti nuvažiavusį automobilį. Deja, taip nėra! Tikra maišalynė! Tai didžiausia, dažniausiai pasikartojanti ir labiausiai pastebima klaida. O vėžios, pradingstančios apsnigtose trasose, nespėjus automobiliui nuvažiuot netgi kelių metrų. Susidaro įspūdis, kad jos čiuožia iš paskos. Be to, tolstant automobiliui tolsta ir jo variklio garsas, paskui jis staiga pranyksta ir įsiviešpatauja mirtina tyla. Na ir dar: automobilio sukeltos dulkės uždengia ir priekinį stiklą, nors aiškiai matome, kad dulkių yra tik už automobilio... Užteks. Klaidų yra ir daugiau, bet nebegaliu peikti tokio gero žaidimo. Kadangi automobiliai gražūs, esame priversti pakartojimus pakęsti...

Pirmasis įspūdis 9
Gražumėlis...

Siužetas 8
Ralis su visomis įmantrybėmis

Grafika 9
Dar kartą gražumėlis...

Garsas 9
Tikroviški efektai, gerai apipavidalinta arkada

Valdymas 9
Puiki fizika, pavyzdingas paklusnumas...

Išvada: be jokios abejonės, CMR 2.0 yra pats geriausias ralio simuliatorius PSone konsolei. Be to, CMR 2.0 valdymas, grafika ir garsas — puikus pavyzdys kitiems.

Galutinis balas 9
Da Best!

Ralio meistras Colin McŽygis

Delta Force
Urban Warfare

GAMINTOJAS:	**Novalogic**
LEIDĖJAS:	**Novalogic**
ŽANRAS:	**FPS**
PARDUODAMA:	**nuo 2002 sausio 1**

Kūrinys, kuris įsiutins žaidžiant pirmą-kart, bet vėliau, jei tik nebūsite išmetę jo į šiukšlių dėžę, būtinai sudomins.

Siužetas

Galingiausios pasaulio teroristų grupuotės (beje, turinčios ryšių su Rusų mafija), suvieniję jėgas, siekia tų pačių tikslų — nugalabyti kuo daugiau civilių ir pasipelnyti. Siekdamos sutramdyti teroristus, per du mėnesius žūva net trys Delta komandos. Pagaliau į priešininkų užnugarį išsiunčiamas patyręs Delta būrio operatyvininkas Džonas Karteris. Kad galėtų veikti greitai ir slaptai, vyrukas gauna modernios technikos ir amunicijos.

Mane įsiutino...

Visų pirma žaidėjui siūloma pasirinkti kalbą. Įsiutau ne todėl, kad anglų kalbos simbolis — Amerikos, o prancūzų — Kanados vėliava. Beje, dar galima pasirinkti ir ispanų kalbą (vėliava irgi ne tokia, kokia turi būti). Bet vėliavos — tik smulkmena. Visos versijos veikia nepriekaištingai, tik ispanai ir prancūzai turės pasitenkinti titrais.

Užsukęs į Options meniu ir pamėginęs nustatyti valdymą, sunerimau: tegalima pasirinkti „1“ arba „2“. Ką rinktis geriau, neturėjau žalio supratimo: niekur neparašyta, kada, ką ir kokie mygtukai atlieka.

Dalis žaidėjų labiausiai įsius supratę, kad žaidimą valdyti galima tik analoginėmis vairalazdėmis. Tie, kas vairalazdėmis naudojosi ir anksčiau, nekreips į tai dėmesio, bet rodyklių gerbėjai tikrai pasius. Beje, siutins ne tik valdymas. Pasirodžius keliems priešams, kai greitis ir staigi reakcija tiesiog būtini, žaidimas ryškiai stabdo.

Čia pirmąją skiltį norėčiau baigti, nes vėliau reikalai ima taisytis...

Antras žvilgsnis

Prisijaukinus valdymą, žaidimas nušvinta naujomis spalvomis. Pastebime svarbiausią, įdomiausią, nuostabiausią — trūksta žodžių!.. — galimybę daugelį lygių įveikti stealth stiliumi. Tai vienintelis Playstation FPS žaidimas, turįs tiek daug stealth bruožų.

Galėsite bėgioti ir ropoti, o kad priešas jūsų nepastebėtų — netgi šliaužioti! Priešų AI tiesiog puikus. Išgirdęs triukšmą, priešas užtaiso ginklą ir atsargiai žvalgydamasis iš lėto eina artyn. Vykstant kovai, priešininkai slapstosi, niekada atviroje vietoje neužtaisinėja ginklo, išnaudoja aplinkui esančius daiktus. Priešų šoviniai taip pat baigiasi, be to, nužudę priešą, galėsite pasiimti tik tiek šovinių, kiek jam buvo likę. Jei susitiktumėte nuo būrio kiek atsilikusį blogietį ir laiku nespėtumėte jo nutildyti, savu kailiu patirtumėte, kaip efektingai darbuojasi pastiprinimas.

Nuo negyvų priešų galite nurankioti ir racijas: klausydamiesi svetimų pokalbių ir pranešimų, sužinosite, ar teroristai jau žino, kad atvykote, kur jūsų ieško.

Dar vienas žaidimo privalumas — galimybė saugiai paslėpti nužudytojo kūną kokiame nors užkaboryje.

Dabar šiek tiek apie daiktus, kuriuos savo rankose dalyvaudamas misijose galės palaikyti Džonas. Ginklų bus daug ir įvairių: grasinsite peiliu, traškinsite iš milžiniško kulkosvaidžio. Visada galima priartinti vaizdą, taigi priešininką lengvai nudėsite vienu šūviu. Tik jums spręsti, kas geriau — ginklai su duslintuvais ar serijiniai šūviai.

Kai reikia ką nors apsaugoti, labai praverčia minos, granatos, bombos su detonatoriais, žiūronai ir nedaug kur regėti atributai — šiluminiai ir leidžiantys matyti naktį akiniai.

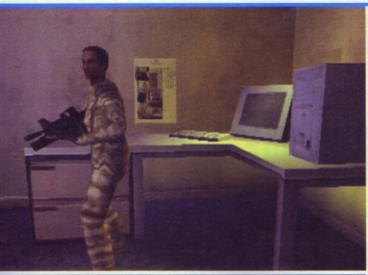
Kadangi daugumą lempų galima sudaužyti, turėdami leidžiančius matyti naktį akinius tamsoje būsite galingesnis už priešą. Ant nosies pasitupdę šiluminius akinius, matysite netgi už sienų pasislėpusius teroristus, taigi galėsite rengti netikėtus antpuolius.

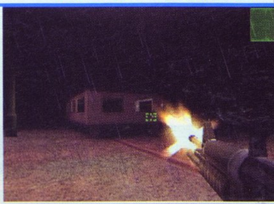
Misijos nepanašios, todėl neatsibosta. Reikės gelbėti įkaitus, vogti sprogmenis, fotografuoti slaptus planus, nepasiduoti ir laukti pastiprinimo, ginti objektus ir pan.

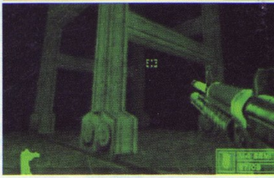
Pabaigusiems misiją, pateikiami statistikos duomenys: kiek kartų iššovėte, kiek ir kur pataikėte, kiek žmonių nužudėte, kiek kulkų pats „suvalgėte“. Misija įvertinama procentais. Būtent procentai skatina keliskart rinktis tą pačią misiją ir gerinti rezultatus.

Išvaizda

Žaidimas atrodo visai neblogai, nors kartais — kiek per tamsiai. Kita vertus, norėdami išvengti tamsos, turėtume atsisakyti akinių, leidžian-







čių matyti naktį. Be to, daugelis misijų vyksta naktį: vadinasi, turi būti tamsu!

Kulkos sienose palieka ne vieną skylę, dūžta daugybė lempų, langų. Lygiuose daug įvairių daiktų. Netgi žiūrint iš arti, priešai atrodo gražūs. Ginklai irgi neblogi, taigi reziumuodami galime teigti, kad grafika gera.

Bet apgailėtinas kadrų kitimo greitis. Kai gretimose patalpose vaikšto daugiau priešų, žaidimas ima stabdyti. Priešams malantis ekrane akis žibina vaizdelis, nė kiek nesiskiriantis nuo to, kurį matome mokyklos kompiuteriu (omenyje turime visokius „486" :-)) žaisdami Quake 2.

Filmukų grafika negraži, daug prastesnė nei pats žaidimas. Filmukai visai neverti dėmesio.

Žaidimas kraunasi prieš prasidedant visoms misijoms ir filmukams. Deja, nuolat matome tą patį piešinį, kuris vėliau siaubingai pabosta.

Nuostabu, kad „neišgaruoja" nušautų priešų lavonai ir kulkų skylės sienose.

Žaisdami pastebėsite dar vieną malonią smulkmeną: priešams rimčiau sužeidus Džoną, pažvelgę žemyn matome lašantį savo pačių kraują. Sužeidę priešą, galime sekti jo kraujo pėdsakais — žinosime, kur jis pasislėpė.

Kurdami žaidimą, krauju kūrėjai vis dėlto nesimėgavo: jo nėra daug, todėl ESRB komisija žaidimui turėtų būti atlaidesnė.

Valdymas

Galima priprasti — tiksliausias iš pradžių gana sudėtingo valdymo vertinimas. Būtinai turėsite naudotis vairalazdėmis. Kad būtų lengviau, taikinys, atsidūręs netoli priešo, pats pasislenka jo link. Tai praverčia vykstant staigioms atakoms. Kam pagalba nepatinka, galima išjungti, bet ji tikrai naudinga.

Žaidžiant ekrane kartais pasirodo trumpas paaiškinimas, ką koks mygtukas reiškia, žaidėjas išmokomas kombinacijų, padedančių sutaupyti laiko.

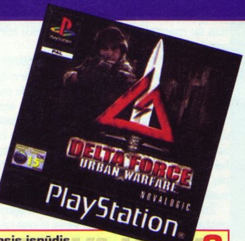
Garsas

Meniu groja keli geri kūriniai, tačiau ką nors paspaudus jie nutyla taip staigiai, kad net nemalonu.

Žaisdami kartais klausomės dramatiškos muzikos: ji nebloga, tik groja ne kokiam nors įvykiui įvykus, bet tam tikrose atkarpose. Žinoma, skuodžiant į priekį muzika pagyvina situaciją. Tik grįžtant atgal, kai tenka žengti per lavonus, dramatiškos orkestro melodijos skamba nei šiaip, nei taip.

Šūvių garsai nuostabūs, visi ginklai šaudo savaip. Tiesa, visų jų neišbandžiau, bet tuo, ką girdėjau, esu patenkintas.

Kai paleidžiame seriją šūvių, priešai ne tik rėkia, bet ir perduoda informaciją racijomis. Pasislėpę už kampo galime pasiklausyti, ką savo kolegoms pasakoja šalia vaikščiojantis teroristas. Įdėmiai klausydamiesi pranešimų, išvengsite netikėtų susidūrimų, o teroristams pasikvietus pastiprinimą, spėsite laiku atsitraukti.



Pirmasis įspūdis — 2
XXX!!! (autoriaus žodžiai cenzūruoti)

Siužetas — 10
Įdomus, bet neoriginalus

Grafika — 8
Atrodo neblogai, nors labai gruoblėta

Garsas — 8
Kompensuoja kai kuriuos žadimo trūkumus

Valdymas — 9
Priprasti galima, nors ir nesinori

Išvada: Delta Force apgaulingas. Žaidžiant pirmąkart, atrodo bjaurus, vėliau į jo pinkles vis dėlto įkliūvame...

Galutinis balas 8
Delta

Pasiutęs, bet paskui susižavėjęs Žygis

Beatmania 5th Mix

Siaubingas pultelių naikintojas...

GAMINTOJAS:	Konami
LEIDĖJAS:	Konami
ŽANRAS:	DJ simuliatorius
PARDUODAMA:	nuo 2000 sausio 1

Tai dar vienas žaidimas, neturįs siužeto. Jums į rankas įbrukamas didžėjaus valdymo pultas (tiesą sakant, pati paprasčiausia lentelė), o į galvą — vienintelis tikslas: patenkinti susirinkusių klausytojų poreikius.

Žaidimas

Iš pradžių mus pasitinka gražus filmukas. Suskambus šokių muzikai, imame galvoti, ar tokią šokių muziką galėsime kurti ir mes? Ne: šis žaidimas — ne muzikos kūrimo programa, bet didžėjų simuliatorius.

Visi meniu siūlo vis kitokias smagias melodijas, kurių pasiklausę svajojame bent vieną vakarą pabūti FatBoy Slimu... :-)

Dabar — žaidimo procesas. Mus pasitinka žiūrovai, kuriuos, deja, matome tik nejudančiame piešinyje. Galime perskaityti kūrinio, kurį atliksime, pavadinimą, jo autorių ir muzikos stilių. Daugelį kūrinių visi puikiai žino ar bent jau yra girdėję, taigi žaisti tik įdomiau: neaišku, kas bus su mėgstamu (ar nemėgstamu) kūriniu — patobulinsime jį ar sugadinsime?

Prasideda daina. Didžėjaus pultą atstoja penkių klavišų (trys balti + du juodi) ženklai ekrano apačioje ir plokštelių grotuvo piešinėlis. Nuo jų iki pat ekrano viršaus tįsta linijos, kuriomis žemyn slysta nedideli stačiakampiai. Stačiakampiams pasiekus klavišų ar plokštelių grotuvo viršų, privalome žaibiškai sureaguoti ir nuspausti atitinkamą mygtuką. Atliekant kūrinį nukrenta 200 ir daugiau stačiakampių. Patikėkite, jei kūrinys trunka 2–3 minutes, susidoroti su šia užduotimi nelengva.

Žaidimas lavina reakciją, pultelio mygtukų išsidėstymo schema atminties labirintuose užima tokias tvirtas pozicijas, kad turbūt niekada gyvenime mygtukų nesupainiosime, be to, žaisdami išgirstame daug nuostabių girdėtų ir negirdėtų dainų.

Režimai

Pagrindiniai režimai yra trys: paprastas žaidimas, treniruotės ir laisvas režimas.

Paprastą žaidimą sudaro trys lygiai: Practice, Normal ir Expert. Practice lygyje mus kalbina Dj Konami — Beatmania didžėjus. Jis paaiškina žaidimo taisykles, leidžia išbandyti mygtukų funkcijas. Dar pasiūlo porą lengvų (žaidžiant pirmą ar antrąkart jie toli gražu neatrodo lengvi) miksų: mums reikia taip miksuoti, kad klausytojų pasitenkinimo rodiklis pasiektų raudoną ribą. Kitaip būsime nušvilpti ir teks... Ne, žaidimo pradėti iš naujo nereikės: nesėkmingai pasirodžius iššoka Continue lentelė, taigi tą patį miksą galite kartoti tol, kol pateksite į kitą lygį arba baigsis kantrybė. Practice lygyje ji baigtis neturėtų, nes šiek tiek pasitreniravę, mygtukus maigysime beveik be klaidų ir būsime patenkinti savimi, taip pat būsime pagirti juodadožio Dj Konami.

Normal lygis meta tikrą iššūkį. Keičiasi ir žaidimo taisyklės. Yra daugybė variantų, kaip įveikti šį lygį. Galite pasirinkti vieną iš kelių plokštelių, ant kurių užrašytas dainos stilius, o žvaigždutės reiškia sunkumo lygį. Išsirinkę patinkančią plokštelę ir sėkmingai ją sumiksavę, patenkate į kitą lygį, kur vėl galite rinktis vieną iš kelių, bet jau kitokių plokštelių. Taip įveikite 4 lygius ir būsite nugalėtojas.

Expert lygis, kitaip nei daugelyje žaidimų, nėra sunkesnė lengvesnio lygio kopija. Kitaip jis ir įveikiamas. Rinksitės vieną iš trijų klubų — Club Beatmania, Techno arba Groove. Expert lygyje plokštelių rinktis negalėsite. Miksuosite tas dainas, kurioms priklauso skambėti tam tikro klubo salėje. Maigant mygtukus šiame lygyje klaidų daryti negalima. Jums padarius klaidą klausytojų džiaugsmo matuoklis krenta, o vieną ar kitą kūrinio atkarpą sumiksavus puikiai — nebekyla. Šį lygį įveiks tik ypatingus pirštus turintis žaidėjas. Na, gal kiek ir perlenkiau lazdą, tačiau visiems lygiams įveikti reikia tiek pat laiko, per kiek išmokstama valdyti reaktyvinį lėktuvą.

Dėkui žaidimo kūrėjams, numačiusiems sunkumus, gresiančius žaidėjams. Jie sukūrė puikų treniruočių režimą. Nemaišykite jo su Practice režimu, kurį neseniai aprašiau. Training režime pasirenkate kurią nors atrakintą dainą (dainos atsirakina ne vien jas įveikus: jei bent pabandėte miksuoti tam tikrą dainą, ji atsiranda atrakintų sąraše), nusprendžiate, kaip treniruositės — vienas, su draugu, su kompiuteriu ar leisite vienam kompiuteriui pademonstruoti savo sugebėjimus. Geriausia treniruočių savybė ta, kad galite reguliuoti dainos greitį. Įveikite dainą pirmuoju greičiu. Kai pavyks, imkitės antrojo greičio. Paskui — trečiojo ir ketvirtojo. Tikrasis dainos greitis — 5, būtent šiuo greičiu teks groti vėliau. Sugroję dainą penktuoju greičiu, galite peržiūrėti jos išklotinę, išanalizuoti, kur padarėte klaidų, kur reikia labiau pasistengti.

Free režimas siūlo pasirinkti atrakintą dainą ir ją miksuoti. Tiek Free, tiek Training, tiek Practice, Normal ir Expert režimus galima žaisti dviese dviem pultais. Atrodo, puiku, tačiau draugas, neturintis Beatmania žaidimo, netiks jums į partnerius. Kaip jau minėjau, norint pakenčiamai valdyti žaidimą, reikia nemažai treniruotis.

Yra 4 papildomi režimai: Hidden (stačiakampiai pranyksta aukščiau nei vieta, reiškianti, kad reikia nuspausti mygtuką. Belieka pasikliauti klausa...), Double (ir pirmo, ir antro žaidėjo stačiakampiai krenta tik vieno žaidėjo laukelyje), Random (stačiakampiai krenta atsitiktine tvarka), Mirror (stačiakampiai krenta veidrodiniu būdu). Vienu metu galima įjungti vieną, kelis arba net ir visus režimus. Kadangi jie vienas kitam nemaišo, derinkite juos taip, kaip jums patinka.

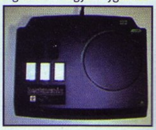
Mane apstulbino dvikovos su kompiuteriu režimas. Koks tikslas vienu metu miksuoti tą pačią dainą, jei kompiuteris visai nedaro klaidų? Kompiuterio nenugalėsime netgi tobulai (tai beveik neįmanoma) spaudinėdami mygtukus.

Grafika

Meniu gražūs ir spalvingi. Mums miksuojant, rodomi žaidimo kūrėjų sukurti vaizdo siužetai. Jų grafikos neanalizuosiu, nes miksuojant nėra kada dairytis į šonus. Žvilgčiodamas akies krašteliu pastebėjau, kad siužetai vaizdo negadina.

Valdymas

Susidraugauti su žaidimo kūrėjų pasiūlytu valdymu beprotiškai sunku. Gerai, kad galima reguliuoti mygtukų paskirtį, tačiau, pasirinkus šešiomis žvaigždutėmis pažymėtą (sunkiausią) dainą, tai nebepadeda. Neįsivaizduoju, kokius reikia turėti pirštus, kad spėtume tokiu greičiu maigyti mygtukus.

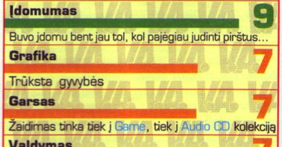


Sunkiausias dainas įveiksite tik specialaus Beatmania priedo — plastmasinio didžėjaus pulto (parduodamas atskirai), kuris jungiamas į valdymo pultelio lizdą, — padedami.

Garsas

Kūrėjai nudžiugino žaidėjus, kartu su kitomis puikiomis dainomis pasiūlę savo hito Metal Gear Solid teminę dainą. Toks dėkingumas apima jos pasiklausius! Tik nesuprantu, kodėl į dainų sąrašą pateko ausį rėžianti ir kvailai skambanti „Kačių valso" šokių versija...

Visa kita gerai, žaisdami išgirsite daugybę melodijų, neleidžiančių nusėdėti vietoje.



Pirmasis įspūdis — 6
Tai ne mano pirštams

Įdomumas — 9
Buvo įdomu bent jau tol, kol pajėgiau judinti pirštus...

Grafika — 7
Trūksta gyvybės

Garsas — 7
Žaidimas tinka tiek į Game, tiek į Audio CD kolekciją

Valdymas — 7
Pernelyg sudėtingas valdymo pulteliui

Išvada: žaidimas tiems, kas norėtų pabūti kieti DJ, tiems, kam negaila valdymo pultelių, tiems, kas mėgsta gerą muziką, ir tiems, kas beprotiškai mėgsta maigyti mygtukus.

Galutinis balas 7

Spausk!

DJ Konami Fatboy **Žygis**

PlayStation

Need for Speed 2

Ford Indig mašina:
Kaip kodą įveskite LILZIP, ir mašina atsiras mašinų pasirinkimo ekrane.
Supervariklis
Kaip kodą įveskite POWRUP. Turint Pioneer variklį, didesnė tikimybė laimėti. Beje, įvedus kodą antrąkart, mašina tampa dar galingesnė.

Need for Speed 3

Stipri sirena
Start + select + L2 + R1. Patikėkite, jums po ratais nesimaišys nė viena kita mašina.
Sunki mašina
Select + kvadratas + . Jei atsitrenksite, jums nieko neatsitiks, bet priešininkas tikrai nuriedės.
Policininkai šnekės:
vokiškai: į viršų + R2 + L1;
ispaniškai: į apačią + R2 + L1;
itališkai: į kairę + R2 + L1;
prancūziškai: į dešinę + R2 + L1;
lietuviškai: skambinkite 02.
Kaip savo vardą įveskite šiuos kodus:
AMGMRC — Mercedes Benz CLK-GTR;
GLDFSH — Scorpio-7;
1JAGX — Jaguar XJR-15;
MCITYZ — Niujorkas;
PLAYTM — kambarys;
ROCKET — El Nino;
SEEALL — papildomos galimybės;
XCAV8 — urvas;
XCNTRY — autokrosas.

Need For Speed: Porsche Unleashed

Kodų režimas
Kreditų ekrane greitai spauskite: į dešinę, į kairę, į viršų, į apačią, apskritimas, kvadratas.
Auksinė era
Patvirtinę kodų režimą ir pasirinkę „Evolution", kaip savo vardą įveskite BEEG.
Moderni era
Patvirtinę kodų režimą ir pasirinkę „Evolution", kaip savo vardą įveskite BEEM.
Policijos mašina
Įveskite UDLRTSO.

Tomb Raider 3: The Adventures of Lara Croft

Visi ginklai:
L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2.
Įvedus kodą, Lara sušunka.
Nutraukti lygį:
L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2.
Lara pasako „No".
Visos paslaptys:
L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2.
Lara pasako „No".
Daugiau energijos ir gyvybės:
R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.
Visi ginklai, vaistinėlės, signalinės raketos ir išsaugoti kristalai:
L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2.

Knockout Kings 2001

Norėdami atrakinti boksininkus, kaip savo vardą veskite šiuos kodus:
KNUCKS — Ashy Knucks;
SANDERS — Barry Sanders;
GIAMBI — Jason Giambi;
SEAU — Junior Seau;
NOLAN — Owen Nolan;
FRANC — Steve Francis;
CLOWN — The Clown;
EYE — The Cyclops;
GORE — The Gorilla;
BULLDOG — The Bulldog;
BABY — kūdikis;

100 % — visi karjeros atributai;
DOUBLEDAMAGE — dukart stipriau sužeidžia priešininką;
INVINCIBLE — nesibaigianti gyvybė.
Norėdami įkąsti oponentui, žaisdami nuspauskite L1 + R1, tada spauskite: trikampis + apskritimas + X + kvadratas.

GameShark

Colin McRae 2.0

Neribotas laikas mašinai taisyti:
8007BFB8 7E40;
8007BFBA 0005;
8007C238 7E40;
8007C23A 0005.
Visi lygiai, mašinos ir kodai:
8004D9D4 FFFF.
Norėdami šaudyti, spauskite apskritimą:
3004C65E 0001.
Agresyvių priešininkų režimas:
3004C65E 0008.
Monster truck režimas:
3004C65E 0040.
Greitų mašinų režimas:
3004C65E 0080.

Dune 2000

Nesibaigiantys priedai:
800E091C FFFF.
Maksimalūs priedai:
800E091C 967F;
800E091E 0098.
Statymas nieko nekainuos:
800E062C FFFF.
Pagerinimas:
800E06E2 59FF.

Quake 2

Nesibaigianti gyvybė:
800583FA 3C00.
Nesibaigiantys šoviniai:
8004C23E 3C00;
8004C4FE 3C00;
8004C7BE 3C00;
8004A7CE 3C00;
8004CB1A 3C00;
8004D2C6 3C00.
Nesibaigiantys šoviniai:
800C7CB0 0064.
Gauti visus ginklus:
800C7CC8 0FFF.

Spider-Man 2: Enter Electro

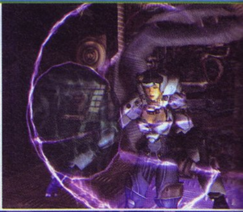
Nepažeidžiamumas:
800C2214 0001.
Nesibaigiantis voro tinklas:
800C2218 0001
Vaikščiojimas slapta, niekam nematant:
800C2210 0001.
Iš voro tinklo padarytos sūpuoklės:
800C2224 0001.
Dukart aukštesnis šuolis:
800C2220 0001.
Atrakinti viską:
800B31D4 0102
800B31EE 0001
50000F02 0000
800B31F8 FFFF

Spaidermeno kostiumai:
800B31F2 00 [][]

[][]:
00 — Spider-Man;
01 — Spider-Phoenix;
02 — stebuklingas;
03 — prieblandinis;
04 — apsauginis;
05 — raudonas Alex Ross;
06 — baltas Alex Ross;
07 — nuodai 2 ir žemė X;
08 — neigiama zona;
09 — simbiozinis Spider-Man;
0A — Spider-Man 2099;
0B — kosmoso kapitonas;
0C — nesibaigiantis;
0D — stebinantis;
0E — raudonas Spidey;
0F — Ben Reilly;
10 — greitai pasikeičiantis;
11 — Peter Parker;
12 — nenugalimas.

Alien Resurrection

Nesibaigianti gyvybė:
8010d6201000.
Nesibaigianti šviesa:
8011bcfc04b0.
Nesibaigiantys pistoleto šoviniai:
8011bcc40064.
Nesibaigiantys liepsnosvaidžio:
8011bcca0064.



GUNVALKYRIE

Kai iki tobulybės lieka tik keli žingsniai...

Mačiusieji filmą Starship Troopers, pamena, kaip kareiviai, išlipę didžiulių vabalų okupuotoje planetoje, ima su jais kovoti. Ar norėtumėte atsidurti jų kailyje? Jei taip, pabandykite pažaisti Gunvalkyrie. Tai žaidimas, siūlantis beprotišką kovą su didžiuliais vabalais, nuolatinį veiksmą ir nuostabiai žiaurius vaizdus.

Nors ir keista, Gunvalkyrie veiksmas vyksta praeityje — 1906 m. Mokslininkui Hebble Gate ištyrinėjus pro žemę vis praskrendančią kometą, žmonės išmoksta naudoti jos energiją ir keliauja į kitas planetas. Jūs, specialiųjų pajėgų GUNVALKYRIE, galinčių valdyti kometos energiją, narys, atsiduriate Tir Na Nog planetoje. Užduotis — ištirti kelių kolonistų dingimo bylą ir išsiaiškinti, kas atsitiko Hebble Gate.

Galite pasirinkti vieną iš dviejų veikėjų. Pagrindinė lengvo ir vidutinio sunkumo žaidimo veikėja yra Kelly — ji viena iš nedaugelio gali dėvėti kometos energija varomą Gearskin kostiumą. Eksperto lygio veikėjas — buvęs samurajus Saburouta, stulbinančius kovos įgūdžius demonstruojantis GV agentas. Daugiau dėmesio skirsime Kelly, tačiau abiejų veikėjų veiksmai labai panašūs.

Kelly, atsidūrusi bjaurių didžiulių vabzdžių pilnoje planetoje, vilkėdama GV kostiumą negailestingai tuos vabzdžius niokoja. Vabalų herojaus dinamika primena Starship Troopers, šiurpius vabzdžius nuo planetos paviršiaus šluojame nesibaigiančia amunicija ir įvairiais judesiais.

Gunvalkyrie valdymo sistema — lemiamas veiksnys žaidžiant šį žaidimą. Analoginės rankenėlės išties gudrios: kairioji valdo Kelly kūną, dešinioji — ginklą. Didžiausia naujovė — pagreitinimo sistema. Būtent ji ir yra Gunvalkyrie, kaip žaidimo trečiojo asmens akimis, privalumas. Kelly gali šokinėti vertikaliai, staigiai šauti pirmyn, ridentis ar atsitraukti. Pagreitėjimą lemia tam skirtas matuoklis: kai jis tuščias, šių veiksmų atlikti negalima. Matuoklis tampa pilnas kurį laiką neatliekant greitų judesių. Taip pat galima sklandyti. Žiūrint iš pirmo žvilgsnio, visa tai atrodo paprasta, tačiau turint omenyje, kad reikia ne tik atlikti staigius judesius, bet ir šaudyti priešus, viskas tampa sudėtingiau. Gunvalkyrie siūlo daug kovos technikų, kurių išmokstama tik ilgiau pažaidus.

Gunvalkyrie pagrindas — bėgiojimas ir puolimas, bandant užimti patogiausias pozicijas, iš kurių bus žudomi vabalai. Jokia vieta nėra saugi, nes vabzdžiai lenda iš visų pusių. Daugelyje lygių reikalaujama eliminuoti visus priešus, paprastai per tam tikrą laiką. Taigi svarbiausia užduotis — išmokti staigiai judėti ir keisti pozicijas.

Įgūdžius visų pirma lemia lygis. Vaikštinėdami kanjonais galime aiškintis žaidimo ypatybes. Gunvalkyrie — žaidimas, kai nuolat reikia demonstruoti, ką sugebi. Žinoma, galima nesunkiai vaikštinėti koridoriais ir šaudyti vorus — tai jau ne kartą darėme. Tačiau ką pasakysite apie debe-

sis bombarduojančių moskitų ar šarvuotus artilerijos vabalus, puolančius tada, kai šokinėjate platformomis, pakabintomis virš degančios rūgšties? Jei pasisektų ir pasiektumėte aukščiausią platformą, čia lauktų mūšis su bosu. Jei nepavyktų, viską kartotumėte iš naujo! Žaidimas reikalauja visų įmanomų gudrybių ir įgūdžių, veikti reikia tiksliai ir atsargiai. Menkiausia klaida, ir viską turėsite pradėti iš pradžių. Išsisaugoti žaidimo nebaigus misijos neįmanoma.

Kiekvienoje misijoje žaidėjas vertinamas pagal nugalėtų priešų kiekį, kovos laiką ir pagreitėjimo techniką. Kraštiniai reitingų skalės taškai — „Reikia pasitobulinti" ir „Pranašiausias". Už reitingus skiriami taškai, kuriuos išleidžiame pirkdami patobulinimus. Žaidime ginklų nedaug, bet visus juos galima pagerinti sumokėjus tam tikrą sumą. Taip pat galima nusipirkti geresnę kostiumo apsaugą ar galingesnę greitėjimo jėgą. Nupirkti dalykai veikia ne kaip RPG, o kaip senuose veiksmo žaidimuose, kur jie beveik nenaudingi.

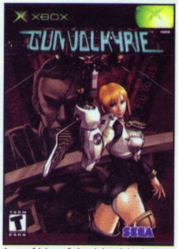
Įdomi Gunvalkyrie mechanika. Pavyzdžiui, Kelly Drive Gun turi du parametrus — tikslus ir platus. Jie perjungiami X mygtuku. Triukas tas, kad indikatoriaus, parodančio, koks režimas yra įjungtas, nematome. Vienintelis būdas išsiaiškinti — šaudyti ir žiūrėti, kur lekia kulkos. Tai nėra kūrėjų klaida, tai Gunvalkyrie stilius. Saugojimo meniu indikatoriai parodo, kad įvykdėte tam tikras užduotis, bet kokias, taip ir neaišku. Negalima pamiršti „Išvalyto žaidimo" matuoklio, parodančio, kiek kartų išvalėte Gunvalkyrie. Jei tų kartų daugiau nei 0, jūs vertas pagarbos. Seno stiliaus žaidimas.

Gunvalkyrie išvaizda puikiai tinka Xbox konsolei. Stilizuota išvaizda — tai daugybė futuristinių, retro, anime, mokslinės fantastikos elementų, matomų vos sekundę. Paimkite minėtąjį Starship Troopers, įmeskite truputį MDK2, Star Trek, Robotech ir Metroid, adaptuoto XXI amžiui, — gausite pusę Gunvalkyrie.

Veikėjų judesių painumas ir gremėzdiški kostiumai — įspūdingos veikėjų animacijos pagrindas. Iš ginklų krenta kulkų tūtelės, dreba veikėjų rankos, kovojant įsitempia kūnai. Visi judesiai animuoti gražiai ir sklandžiai.

Šlykštus vabalas, griebiantis herojų savo žnyplėmis ir kelis kartus trenkiantis į žemę, — vienas įspūdingiausių vaizdų. Matote žnyples, smingančias į liemenį, ir žalią kraują ant vabalo veido, kai šaudote iš arti ir stengiatės ištrūkti. Xbox būtent tam ir sukurtas. Žiauriai nuostabu.

Veikėjų ir aplinkų išvaizda stulbina. Originalus ir pagerintas Kelly kostiumai skiriasi. Kai kurios sienos atrodo normaliai, kol prie jų nepriartėji. Priartėjus šilkinis, slidus blizgesys tampa panašus vabalus ir nejučiomis verčia trauktis nuo jų. Nėra nieko kraupesnio už animuotą „gyvą" kanjonų augmeniją. Ji tokia žavi ir baisi, kad pirmąkart išvydęs prisieksite, jog tai priešai. Vienas iš sudėtingesnių lygių — Nafalgar's Pit. Neabejoju, kad apšvietimo ir išvaizdos pagrindas — haliucinogenai ir naktiniai Star Trek epizodai. Šviesos signalai, apakinantys netinkamiausiais momentais, nėra dažnai naudojamas elementas, tačiau Gunvalkyrie žaidėjus jie pakamuos...



Dolby Digital Surround sistema — nuostabaus Gunvalkyrie garso pagrindas. Aido efektai koridoriuose ir kiti kraupūs garsai paliks nepamirštamą įspūdį. Nors monstrų skleidžiami garsai nėra tokie baisūs kaip jų išvaizda, tų garsų užtenka, kad imtume šlykštėtis.

Žaidimo garso takelis — populiarioji japonų muzika, kurios klausantis apima šioks toks anime jausmas. Ji žaisti netrukdo, netgi visai tinka, tačiau norėtųsi ko nors, kas labiau skatintų kovoti, t. y. veržlesnės ir piktesnės muzikos.

Gunvalkyrie — kietas žaidimas, išbandysiantis žaidėjų ištvermę ir įgūdžius. Kūrėjai darė viską, kad žaidimas mestų iššūkį, ir jiems tai puikiai pavyko. Išstudijavę valdymo ypatumus, šio žaidimo nepaleisite tol, kol nenugalėsite.

VIDEOŽAIDIMŲ ISTORIJA

1978–1981 metai. Aukso amžius

1980 metai

• **Kosmoso įsibrovėliai atakuoja žaidėjų namus**

Atari sukuria eksliuzyvinę Space Invaders versiją namų sistemai VCS (arba Atari 2600). Populiarumas pasakiškas.

• **Mattel Intelvision**

Mattel Electronics pristato konsolę Intellvision Game Console. Pasirodo, Mattel gali kurti ne tik Barbes: Intellvision tampa bene pagrindine rinkoje įsitvirtinusios VCS konkurente. Pagrindiniai Inttelvision privalumai — tobulesnė grafika ir patrauklesnė kaina (apie 300 JAV dolerių). Norėdami įsitvirtinti užimamose pozicijose, Mattel Electronics atstovai praneša, kad ateityje planuoja išleisti konsolei priedų. Pasirodžius priedams, Intellvision konsolė turėjo aplenkti tuometinius personalinius kompiuterius.

• **Eilinį kartą kažkas atsisveikina su Atari**

Keli VCS kūrėjų komandos programuotojai, palikę Atari, sukuria savo kompaniją Activision. Kolegų skyrybų priežastis — Atari nenoras skelbti žaidimo kūrėjų pavardžių. Activision tapo pavojingiausiu Atari konkurentu ir pirmąja nepriklausoma leidėjų kompanija pasaulyje. Activision dirbo daug talentingų žmonių: šios kompanijos žaidimų kredituose galima rasti visų žmonių, kuriant žaidimą pajudinusių bent pirštelį, pavardes. Smulkmena, bet, pasirodo, maloni...

• **JAV kariuomenė žaidžia žaidimus**

Atari sukuria žaidimą arkadiniams Battlezone aparatams (žaidimo dizaineris — Ed Rotberg). Tai buvo pirmoji trijų matmenų šaudyklė pasaulyje. Žaidimo esmė — važinėti tanku ir naikinti virtualiuosius niekšus. JAV vyriausybė netrukus skyrė pinigų, kad žaidimas būtų patobulintas. Buvo užsakyta nemaža aparatų partija. Tikslas — kareivių treniruotės.

• **Namco sukuria Pac-Man**

Namco išleido dar vieną visų laikų superhitą Pac-Man, kurio adaptacijos vis dar mėgstamos ir žaidžiamos. Visame pasaulyje buvo parduota daugiau nei 300 000 arkadinių žaidimo aparatų. Remiantis neoficialiais duomenimis, buvo parduota dar tiek pat falsifikuotų Pac-Man arkadų. Kūrėjai, pastebėję chuliganų pomėgį nubrūžinti dalį „P" raidės pilvelio (iš pradžių žaidimas vadinosi PuckMan), pakeitė originalaus žaidimo pavadinimą, kad užrašai nešokiruotų tėvelių, mokančių už vaikų pramogas. Pac-Man tapo pirmuoju žaidimu pasaulyje, kurį mėgo ir vyrai, ir moterys.

• **Sega perka licencijas**

Sega iš Atari nusiperka licenciją, leidžiančią sukurti japonišką Missile Command versiją.

• **Nintendo of America daro biznį**

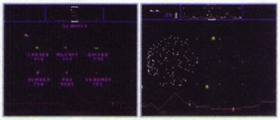
Nintendo vadovo Hiroshi Yamauchi žentas Minoru Arakawa įsteigia kompaniją Nintendo of America. Pirmoji kontora atsidarė Niujorke, vėliau ji perkelta į Sietlą. Bandymai parduoti Computer Othello žlugo, tad Amerikos Nintendo likimas taip ir liko neaiškus.

• **Bally parduoda savo konsolę**

Astrovision iš Bally nusiperka Professional Arcade System konsolę ir pavadiną ją Astrocade.

• **Virtualusis pasaulis**

Williams, Čikagoje įsikūrusi mechaninių Pinball aparatų gamintoja, sukuria pirmąjį savo žaidimą Defender. Žaidimo dizaineris Eugene Jarvis puikiai pasidarbavo. Defender žaidėjai turėjo sukinėtis į šalis ir šaudydami gintis nuo puolančių priešų. Kadangi visas vaizdas ekrane netilpo, žaidimo kūrėjas ekrano viršuje įmontavo radarą. Defender iš karto tapo hitu.



1981 metai

• **Nintendo dirba toliau. Dirba, beje, gerai...**

Daug nesėkmių patyrusios Nintendo valdžia savo darbuotojams suteikia daugiau laisvių. Tuo pasinaudojęs, jaunas kūrėjas Shigeru Miyamoto sukuria žaidimą Donkey Kong. Žaidimo personažas turėjo būti eilinis dailidė Jumpmanas, skubantis gelbėti savo draugės Paulinos, kurią pagrobė pamišusi beždžionė. Vėliau Nintendo of America darbuotojai Jumpmaną pervardino Mario: tiesiog kompiuterinis personažas buvo labai panašus į jų nuomojamos kontoros savininką Mario Segali.

• **Atari ir Intellvision programuotojai, vienykitės**

Atari darbuotojai vis dar masiškai bėga iš kompanijos. Jų pėdomis seka Intellvision programuotojai. Įkuriama nauja kompanija Imagic, ketinanti kurti gerus žaidimus tiek VCS, tiek Intellvision konsolėms.

• **Atari ima supirkinėti licencijas**

Nenorėdami niekam užleisti VCS aukštumų, Atari vadovai ima tartis dėl kai kurių superhitų (pavyzdžiui, Pac-Man) adaptacijų.

• **Spalvotas vektorius**

Atari sukuria arkadinį automatą Tempest. Jo pagrindas — spalvota vektorių grafika. Nors ši technologija vis dar nepatikima ir nepatraukli, aplink Tempest buriasi minios gerbėjų.

• **Pirmoji mirtis**

1981 metais žmogaus mirties priežastimi pirmąkart tampa videožaidimas: be proto ilgai žaidžiantį žmogų ištiko širdies smūgis.

• **Arkados valdo**

JAV tais pačiais metais arkadinių žaidimų nupirkta už 5 milijonų dolerių. Tai rekordinė suma. Žaisdami arkadinius žaidimus, Amerikos piliečiai praleido daugiau nei 75 000 darbo valandų.

• **Pirmasis žurnalas apie videožaidimus**

Arnie Katz ir Bill Kunkel ima leisti Electronic Games — pirmąjį pasaulyje žurnalą apie videožaidimus.

Klasikos mėgėjams pranešame, kad Atari lig šiol bando pelnytis iš auksiniais 1980-aisiais sukurtų žaidimų. Akivaizdus pavyzdys — Missile Command PS konsolei. Tik neapsigaukite: nors šis žaidimas atrodo ir skamba šiuolaikiškai, jis tėra puikios klasikos adaptacija, taigi jauniesniems žaidėjams įspūdžio nepaliks...

VIDEOŽAIDIMŲ ISTORIJA

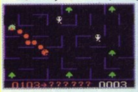
Didysis nuosmukis 1982 — 1984 metais

• **Coleco išleidžia Colecovision ▲**

Colecovision — iš dalies programuojama konsolė (žaidžiant naudojami specialūs kartridžai), kurią oficialiai rėmė bene perspektyviausia kūrėjų–leidėjų kompanija Nintendo. Nintendo sutinka, kad Donkey Kong ir Donkey Kong Junior taptų Colecovision ekskliuzyvais. Šis Nintendo sprendimas — skaudus smūgis vis dar karaliaujančioms Atari VCS ir Intellvision konsolėms. Be to, Colecovision turi adapterį, leidžiantį žaisti ir VCS žaidimus. Supratusi, ką reiškia nepriklausomų kūrėjų parama, Atari iš karto bando susidraugauti su Pac–Man kūrėjais Namco. Coleco nenori nusileisti: jos draugais greitai tampa Sega, Konami ir Universal.

• **Pirmieji klonai**

Magnavox savo konsolei Odyssey 2 sukuria žaidimą K. C. Munchkin. Atari pastebi, kad K. C. Munchkin ir Pac–Man įtartinai panašūs. Bylą teisme laimi Atari, ir K. C. Munchkin iš parduotuvių lentynų keliauja atgal į sandėlius. ▼

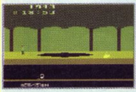


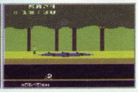
• **Antrieji klonai**

Atari sukuria atseit patobulintą Pac–Man versiją Atari 2600 konsolei. Pasirodo, žaidimas visai nepatobulintas, tad netrukus Atari ima atakuoti minios nusivylusių žaidėjų.

• **E. T. — dar vienas nelaimingųjų būrio narys**

Atari išleidžia naują žaidimą E. T., programuotojo Howardo Skoto Warshawo sukurtą per šešias savaites. Tikėdamasi milžiniškos sėkmės, Atari pagamino daugiau kartridžų, nei buvo nupirkta Atari 2600 konsolių. Deja, Atari nepasisekė: žinia apie prastą žaidimą pasklido pernelyg greitai, ir niekas jo nepirko. Milijonai neišparduotų E. T. ir Pac–Man kartridžų buvo užkasti Niu Meksiko valstijos šiukšlyne. Tuo metu Activision išleido žaidimą Pitfall (kūrėjas — David Crane). Šis žaidimas buvo ypač populiarus.





• **Atari Super System**

Atari sukuria naują žaidimo konsolę Atari Super System (Atari 5200). Atari 5200 buvo kuriama, kad galėtų konkuruoti su Intellvision. Netrukus Atari vadovai jau galvojo, kaip nugalėti daug pavojingesnį Colecovison. Konsolės pagrindas — tie patys grafikos ir garso lustai, pirmąkart panaudoti kuriant Atari Home Computer sistemą. Žaidėjams supratus, jog senieji VCS (Atari 2600) kartridžai ir naujasis 5200–asis neranda bendros kalbos, atūžė pirmoji nepasitenkinimo banga. Norėdama tą bangą nuslopinti, Atari sukūrė papildomą įrenginį, leidžiantį žaisti ir 2600–ojo kartridžo žaidimus. Beje, ši problema — tik maža smulkmenėlė: žaidėjai, supratę kokias blogas, nepaklusnias ir nepatvarias vairalazdes jiems ikišo Atari, pasijuto kur kas labiau nuskriausti.

• **Atidarykite duris: atėjo vektorius**

Kompanija General Consumer Elektronics (GCE) išleido Vectrex — pirmą ir vienintelę vektorių konsolę. Vectrex nereikėjo jokių kartridžų: čia iš anksto buvo įrašytas įspūdingas Asteroidų klonas Minesweeper.

• **Pac–Man karštinė**

Midway sukuria didžiausią arkadinį aparatą Ms. Pac–Man in–huose. Šis aparatas susilaukė triuškinančios sėkmės: vien tik JAV buvo parduota daugiau nei 115 000 vienetų. Namco, matyt, kerštaudama sukuria kur kas tobulesnį Super Pac–Man, skirtą Japonijos vatrotojams. Kad Midway per daug nesididžiuotų, Namco sukuria krūvas „patobulinimo paketų", kuriuos galima įdiegti į senuosius Pac–Man automatus. Šiuose paketuose tilpdavo kalnai naujų monstrų ir labirintų. Geriausias patobulinimas — Pac–Man Plus: vaisius čia pakeitė Coca Colos skardinės.

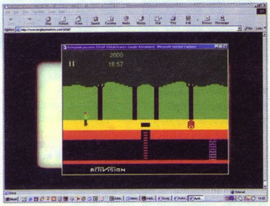
• **Ir krito akcijų kaina...**

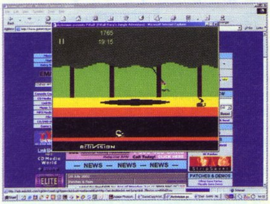
Gruodžio 7 dieną Atari praneša, kad VCS parduota kur kas mažiau, nei buvo tikėtasi. Rodos, naujiena lyg ir ne pati baisiausia, bet pasekmės tragiškos: Warner Communications akcijų vertė per dieną nukrito net 32 proc.

1983 metai

Didysis nuosmukis dar tik prasideda, nors ne už kalnų ir ta diena, kai videožaidimai grįš į žaidėjų namus ir širdis. Apie tai skaitykite kitame žurnalo numeryje...

▲ Net laikas negali pakeisti auksinių laikų klasikos. Greičiausiai beveik visi žurnalo skaitytojai bent kartą gyvenime yra turėję reikalų su Pac–Man adaptacijomis ar klonais.





▲ Visi, kas nori išbandyti Pitfall — bene vienintelį didžiojo nuosmukio metais puikiai pasirodžiusį žaidimą, gali padaryti tai internete. Tinklapio adresas:
http://www.langleycreations.com/pitfall
Šiame tinklapyje Pitfall rasite tokį, koks jis buvo prieš 20 metų.

TAPK VA PLAYSTATION KOMANDOS NARIU!!!

Dėmesio! Skelbiame naują konkursą, kurio prizas galbūt kam nors patiks labiau nei nauja konsolė!

Konkurso esmė

- Surasti naują tekstų autorių, kurio stilius ir pažiūros atitiktų visus redakcijos ir skaitytojų keliamus reikalavimus.
- Suteikti progą visiems žurnalo skaitytojams išbandyti savo jėgas.
- Suteikti progą skaitytojui išsirinkti jam patinkantį autorių.
- Apdovanoti kuo daugiau skaitytojų :-)!

Dalyvavimo konkurse sąlygos

- Visi norintieji dalyvauti konkurse į redakciją turi atsiųsti ne mažesnį kaip 2000 simbolių (maždaug 250 žodžių) ir ne didesnį nei 4000 (maždaug 500 žodžių) pasirinkto, bet žurnale dar neaprašyto PSOne ar PS2 žaidimo aprašymą.
- Tekstai (nebūtinai surinkti kompiuteriu) gali būti siunčiami el. paštu: playstation@oho.balt.net arba paprastu paštu adresu: Savanorių pr. 287–421, LT–3009 Kaunas.
- Prie konkursui siunčiamo teksto būtinai turi būti prierašas „Konkursui *4 gerai — 5 dar geriau*“.
- Teksto autorius PRIVALO nurodyti tikslius duomenis (vardą, pavardę, adresą, telefoną ir amžių), pasirinktą pseudonimą (jei pseudonimo nebus, po žurnale išspausdintu tekstu parašysime vardą ir pirmąją pavardės raidę).
- Teksto autorius PRIVALO įvertinti žaidimą pagal lenteles, esančias žurnale prie visų aprašomų PSOne ir PS2 žaidimų, parametrus.
- Nurodyti žaidimo duomenis (išleidimo data, kūrėjus, leidėjus ir žanrą) nebūtina, bet pageidautina.
- Siųsdamas tekstą autorius sutinka, kad už jo kūrinį, išspausdintą žurnale, bus atsilyginta nurodytais prizais.
- Per ilgi ar per trumpi tekstai, taip pat tekstai, kuriuose vartojami necenzūriniai žodžiai, konkurse, deja, nedalyvaus, taigi būkite atidūs.
- Į redakciją atsiųsti tekstai negrąžinami.

Vertinimo sistema

- Pirmiausia tekstai bus vertinami redakcijoje. Žurnalo redakcija nuspręs, kurie aprašymai patenka į žurnalą, t. y. į antrą konkurso etapą. Kiekviename numeryje spausdinsime ne daugiau nei 10 darbų.
- Antrą kartą darbus vertins skaitytojai, balsuodami už labiausiai patikusius ir prieš labiausiai nepatikusius tekstus.
- Balsavusių skaitytojų skirti taškai bus sumuojami, konkursą laimės daugiausiai taškų surinkęs dalyvis.

Dalyviai

- Konkurse gali dalyvauti visi, kas turi PS ar PS2 konsolę.
- Redakcija garantuoja visišką lyčių lygybę.
- Redakcija pažada nekreipti dėmesio į autoriaus amžių, gyvenamą vietą, rasę, tautybę, politines bei religines pažiūras, išsilavinimą ir t. t.
- Redakcija pasižada kreipti dėmesį tik į darbų kokybę.

Privalumai

- Savos (pagrįstos) nuomonės turėjimas ir sugebėjimas neįkyriai pateikti ją skaitytojui.
- Savitas rašymo stilius, neprieštaraujantis kalbininkų nustatytoms normoms :-).
- Tekstą turi būti lengva skaityti. Jį turi suprasti tiek jaunas, tiek suaugęs skaitytojas.

Prizai

- Visi dalyviai, kurių darbai pateks į žurnalą, nemokamai gaus vieną VA PlayStation numerį.
- Visi 2–4 vietas užėmę dalyviai bus apdovanoti specialiais VA PlayStation prizais.
- Pirmos vietos nugalėtojas bus pakviestas į VA PlayStation komandą bandomajam laikotarpiui. Jei konkurso nugalėtojas bus patenkintas darbo sąlygomis, susitvarkys su jam keliamais reikalavimais ir užduotimis, jis taps visavertis VA PlayStation komandos narys.
- Jei atsitiktų taip, kad pirmą vietą užimtų iškart keli konkurso dalyviai, visi jie būtų kviečiami bandomajam laikotarpiui...

Konkurso trukmė

- Konkursas prasideda tiesiog dabar, o nugalėtojus paskelbsime šių metų lapkričio mėnesio VA PlayStation numeryje.

Tavo likimas — tavo rankose, brangus skaitytojau!

BALSUOK!

Jau sulaukėme pirmųjų pretendentų, norinčių užimti V.A. PlayStation apžvalgininko vietą. Šiame numeryje spausdiname labiausiai, mūsų nuomone, vykusias žaidimų apžvalgas. Tolimesnis pretendentų likimas — jūsų, mielieji skaitytojai, rankose.

Trečiame viršelyje rasite naują konkursą ir balsavimo kuponą, kurį būtina užpildyti. Primygtinai prašome pasirinkti tik vieną iš kupone išvardintų aprašymų. Pažymėję labiausiai patikusį tekstą, skirsite jam 1 balą.

Jau kitame numeryje paskelbsime pretendentų „Top 5“. Šio numerio kuponus galima siųsti iki pat konkurso pabaigos, t. y. iki spalio 20 d.

Nenusiminkite, jei šiame numeryje neradote savo kūrinio: ne viską spėjome perskaityti, ne visiems užteko vietos. Galime užtikrinti, jog keli šį mėnesį atsiųsti darbai bus išspausdinti kitame numeryje.

Autoriams, kurių apžvalgos išspausdintos šiame numeryje, padovanosime rugsėjo numerį.

Pretendentams linkime sėkmės, o vertintojams — objektyvumo.

The Unholy War

Leidėjas: Eidos
Kūrėjas: Crystal Dynamix
Išleidimo data: 1998
Žanras: Action/Strategy

Žaidimą įdomiausia žaisti kovojant su draugu. Nors taip žaisdami neatrakinsime nei arenų, nei slaptų žaidėjų, patirsime, ypač laimėję, nepasakomą malonumą.

Sunkumas

Žaidimas siūlo tris sunkumo ir priešų AI lygius: Easy patariu rinktis tik pradedantiesiems, pasirinkusieji Normal jau turi galvoti apie strategiją, o Hard lygyje kepami „pirmi blynai“ tikrai prisvils (sprogsta bazės ir pan.). Kaip minėjau, maloniausia žaisti prieš draugą (tai mano mėgiamiausias AI :): jis veikia greičiau nei kompiuterio valdomi priešai, be to, jo veiksmų nuspėti neįmanoma. Tie, kas nori patirti maksimalų malonumą, iš pradžių kompaktą turėtų paskolinti draugui. Praėjus kelioms savaitėms, jau galite išbandyti jėgas!

Valdymas ir siužetas

Kol neišmoksite gerai valdyti savo karių, atrodys, kad nieko nemokate. Tik nemeskite žaidimo šalin: treniruokitės ir viską išmoksite!

Neradau nieko, kas bent iš pirmo žvilgsnio primintų siužetą. Tik prieš pradedant lygį ekrane pasirodo siužeto (tikriausiai siužeto) užrašai, bet noras žaisti neleido jų studijuoti.

Atrakinau

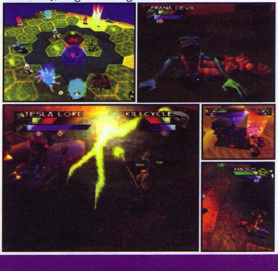
Lygį atsirakinate jį įveikę (kaip originalu...). Taip pat galima atsirakinti du slaptus žaidėjus ir, žinoma, jų arenas.

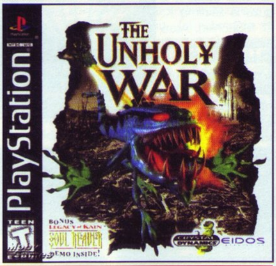
Arenos

Visi žaidėjai turi savo arenas, kuriose yra gimę. Kovoti su angelu (Angel of Darkness) lengviausia vieno slapto žaidėjo namuose. Beje, kol nebuvau atsirakinęs slaptų žaidėjų, man labiausiai patiko Prana (Devil Prana), kai atsirakinau, numylėtiniu tapo Mega Prana.

Grafika ir garsas

Apie garsą nieko pasakyti negaliu (įdėmiai neklausiau), o grafika irgi nekokia.





Pirmasis įspūdis 7
Labai sunku

Įdomumas 4
Skaityti siužetą? Ačiū, nereikia!!!

Grafika 6
Nepamenu, 2D ar 3D? Gal viskas iškart?

Garsas 7
Netobulas

Valdymas 8
Jau pripratau...

Išvada: AI — nuobodus, draugai — jėga!

Galutinis balas 9
Draugai!

Su draugais žaidė ZZZ

ISS Pro Evolution II

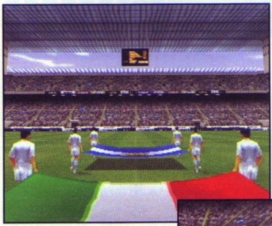
Gamintojas: Konami
Leidejas: SCEE
Žanras: futbolo simuliatorius
Parduodamas: nuo 2001 m.

Nors žaidimų apie futbolą yra išleidusios daugelis firmų, šis Konami gaminys „visa galva" lenkia konkurentus.

Jūs — futbolo komandos treneris, vadybininkas, žaidėjas ir savininkas. Pasirinkę mėgstamiausią rinktinę ar klubą, galite džiaugtis pergalėmis ir liūdėti dėl pralaimėjimų. Už pinigus, kurių gausite laimėję ar sužaidę lygiosiomis, pirksite geresnių žaidėjų. Žodžiu, stengsitės, kad jūsų komanda būtų geriausia.

Žaidimas siūlo ir pasaulio čempionatą, ir klubo žaidimą sezone. Galima žaisti draugiškas rungtynes, treniruotis, kombinuoti derinius, kurti įvarčius. Nė vienas kitas futbolo simuliatorius nesiūlo galimybės jūsų iš dalies jau suburtam klubui žaisti antrame sezone! Argi nešaunu?

Kalbant apie grafiką, reiktų pasakyti, kad ir žaidėjai, ir aikštė normalaus dydžio, bet, kuriant žaidėjų išvaizdą, dar buvo galima pasistengti. Tiesa, palyginę ISS Pro Evolution II žaidėjus su kitų futbolo simuliatorių personažais, pamatytume, kad jiems nėra ko prikišti.



Garso takelis, apie kurį nieko blogo nepasakysi, vis dėlto nėra pavyzdinis. Komentarai tvarkingi ir tikroviški, bet pasigirsta tik kilus grėsmei įmušti ar praleisti įvartį. Įvarčių, beje, nebūna daug. Retkarčiais galima išgirsti apie techniškai prarastą ar perimtą kamuolį arba baudą. Muzikos intarpai ir kitos garso smulkmenos neerzina.

Valdymas — viena iš gerųjų žaidimo savybių: žaidimas iš tikrųjų primena per televizorių transliuojamas varžybas. Žaidėjai puikiai reaguoja į komandas. Žaidžiant apimančius pojūčius sustiprina kamera, kurią galima reguliuoti pagal skonį. Įmuštu įvarčiu galima džiaugtis žiūrint pakartojimą, be to, jį galima įsirašyti į atminties kortelę.

Yra galimybė susikurti savo komandą. Žaidžiant klubo sezoną, galima pirkti žaidėjus. Tiesa, turėsite paplušėti: žaidėjai — ypač brangios prekės..

Kurdami žaidėją, galite pasirinkti tautybę, ūgį, greitį, jėgą, meistriškumo lygį ir t. t. Neverta iš karto rinktis sunkesnio ar sunkaus lygio: praleidę kelis įvarčius, nusivilsite ir vėl padėsite žaidimą į lentyną. Kad taip neatsitiktų, pirmiausia rinkitės lengviausią lygį. Jei jus lydės sėkmė, jei jūsų klubui ar rinktinei atstovauja futbolo žvaigždės, jei tikrai išmanote futbolą, čia tikrai įmušite ne vieną įvartį. ISS Pro Evolution II įvarčių sistema nepanaši į, pavyzdžiui, FIFA 2002, kai per kėlinį galima įmušti aštuonis įvarčius. Kad būtumėte tituluotas superasu, prie konsolės nebeturinčiu ką veikti, ISS Pro Evolution II užtenka laimėti keturių įvarčių skirtumu.

Mėgstate paspardyti kamuolį stadione arba konsolės ekrane? Tada privalote įsigyti šį žaidimą ir išmėginti savo jėgas.

Pirmasis įspūdis	**8**
Dvelkia šviežumu	
Įdomumas	**9**
Netgi sezoną galima rasti!	
Grafika	**8**
Šio to dar trūksta	
Garsas	**8**
Būna ir geresnių	
Valdymas	**10**
Dievinu patobulinimus...	

Išvada: Konami tikrai stengėsi, dirbo iš visų jėgų, todėl šis žaidimas vertas jūsų laiko ir pinigų.

Galutinis balas 9
HIT!

Darijus V.

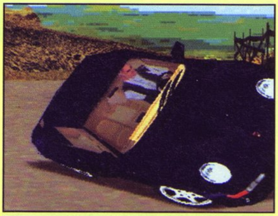
Need For Speed: Porche Unleashed

Gamintojas: EA
Leidėjas: EA
Žanras: lenktynės
Parduodama: nuo 2000–ųjų

Nors kompanija Electonic Arts jau seniai nebenumeruoja Need For Speed serijos žaidimų, žaidėjai puikiai žino, kad naujausio žaidimo Need For Speed pavadinime turėtų būti skaičius 5. Tačiau skaičiuką pakeitė frazė Porsche Unleashed.

Turėsime reikalų su Porsche markės automobiliais. Dar nė vienas Need For Speed žaidimas nebuvo skirtas konkrečiam automobilių gamintojui: tiesiog iš daugybės siūlomų žaidėjas galėjo rinktis jam patinkantį automobilį. Porsche Unleashed pasakoja ilgą šios automobilių gamintojos istoriją. Galima išbandyti beveik visus Porsche modelius: ir šeštojo dešimtmečio 356 Coupe Ferdinand, ir šių metų 996 Turbo. Iš viso žaidimas siūlo 68 skirtingus automobilius ir keturias jų modifikacijos: kupe, kabrioletą, targą ir turbo. Norintieji galės ne tik pasivažinėti, bet ir pasigrožėti Porshe gaminiais: turint omenyje, kad žaidimas išleistas 2000 metais, grafika tikrai nėra bloga :-). Žaidimo pagrindas — EA Kanados filiale sukurtas variklis (taip parašyta Credits eilutėse). Jo galimybės įspūdingos. EA pavyko sukurti nuostabias atviras erdves: kad jos neatrodo statiškos, reikai dėkoti įvairioms smulkmenoms ir puikiam apšvietimui. Svarbiausia, yra policija :-). Žaidėjui tenka vairuotojo–bandytojo pareigos Porche gamykloje. Jūsų tikslas — „išspausti" maksimumą ir įrodyti, kad esate tinkamas vairuotojas. Kartais jūsų gebėjimai tikrinami netradiciškai: pavyzdžiui, nepažeidus automobilio reikia jį nuvairuoti į nurodytą vietą. Atlikę užduotis, sėkmingai kopiate karjeros laiptais, gaunate didesnę algą.

Need For Speed sudaro 9 režimai. „Momentinės lenktynės" — tai Single Race, Death Match, Relay Race, Capture The Flag, Time Showdown ir Endurance Race. Pasirinkus šiuos režimus, lenktyniaujama pavienėse trasose. Taip pat galima rinktis karjeros režimą: atliekame nurodytas užduotis ir kaupiame pinigus, už kuriuos tobuliname automobilį (žaidimas siūlo tikrą Porsche dalių katalogą). Kad galėtumėte dalyvauti paprastose lenktynėse, iš pradžių turite pasirinkti karjeros režimą ir gauti teisę tuo automobiliu lenktyniauti čia. Ši taisyklė netaikoma tik keliems modeliams, kurie iš karto gali dalyvauti paprastose lenktynėse (aišku, tai Porsche „zapukai" :-]). Porsche Unleashed siūlo ir daugelio vartotojų režimą, kai vienu metu gali žaisti 4 žaidėjai. Pasirinkus daugelio vartotojų režimą, ekranas (aišku, ne televizoriaus :-) dalijamas į keturias dalis. Need For Speed: Porche Unleashed — turbūt vienintelė jūsų galimybė pavairuoti šiuos sportinius automobilius. Tiesa, gal ir ne: juk yra LEGO Rock Riders :-).



Pirmasis įspūdis 9
Patiko intro

Įdomumas 7
Bandau visas Porsche!

Grafika 8
Normali

Garsas 6
Nykokas

Valdymas 8
Nelabai patogus

Išvada: Apie policiją nerašiau, kad patys su ja susitiktumėte. Sėkmės!

Galutinis balas **8**
Porsche

Porshe automobilius daužė Bunny

Tom Clancy's

Gamintojas: Rebellion 2000Ubi Soft
Leidėjas: Ubi Soft
Žanras: veiksmo šaudyklė
Parduodamas: nuo 1999 metų

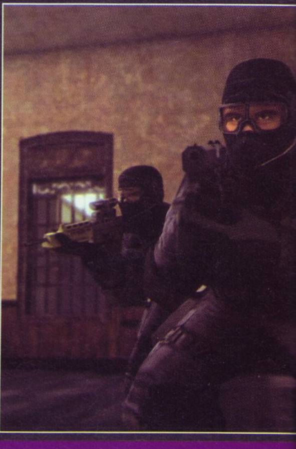
Ieškojau žaidimo, panašaus į *Delta Force*. Man pasiūlė *Rainbow Six*. Kadangi daugiau nieko panašaus į *Delta Force* nebuvo, su pasiūlymu teko sutikti.

Siužetas

Turbūt nesuklysiu pasakęs, kad didžiausias pasaulio priešas — TERORIZMAS. 1999 metais buvo įkurtas specialusis smogiamasis RAINBOW būrys, turįs susidoroti su terorizmu. Į jį buvo kviečiami kvalifikuoti specialistai. Tai viskas, ką norėčiau pasakyti apie siužetą, nes tikrai esame skaitę ne vieną „antiteroristinę" pasakaitę :-).

Grafika

Grafika prastoka. Mano nuomone, teroristai ir įkaitai panašūs į zombius. Jų veidai atrodo taip, tarsi būtų priklijuoti. Atkreipkite dėmesį į vyriškos lyties įkaitų galvas! Galvos tokios didelės, kad nejučiomis imi galvoti, kiek jose telpa smegenų. Galbūt kūrėjai norėjo mus įtikinti, kad įkaitai — „proto bokštai", taigi juos gelbėti iš tikrųjų verta :-). Tiesa, kelis grafikos privalumus vis dėlto reiktų paminėti. Pavyzdžiui, iššovus ima sklisti dūmeliai. Kitas privalumas tas, kad galima sunaikinti įvairius daiktus: gėles, gesintuvus, kameras, telefonus ir t. t. Neblogai atrodo ir žaidimo lygiai. Iš viso pasaulyje išbarstyti 14 lygių: pasisvečiuosite Londone, Konge, Šiaurės jūroje, Brazilijoje, Barselonoje, Briuselyje, Sidnėjuje ir t. t. Misijų tikslas — naikinti teroristus ir gelbėti įkaitus. Kartais, beje, reikės nukenksminti bombas arba dujas.



Rainbow Six

Meniu

Meniu patogus ir gražus. Prieš pradedant misiją, galima išstudijuoti visus užduoties vykdymo ypatumus. Taip pat galima išsirinkti tris iš devynių spec. būrio žmonių, vieno iš trijų aprangą ir t. t. Didelė ginklų pasiūla. Žinoma, geriausias ginklas — *M–16*.

Garsas

Bene geriausias žaidimo elementas. Muzikos nėra, bet jos ir nereikia. Mano manymu, į *Tom Clancy's Rainbow Six* panašiems žaidimams muzika visai netiktų. Ginklai skleidžia skirtingus garsus, daug pašalinių garsų: girdėti, kaip čirena paukščiukai, ūžia ventiliacijos angos, čirškia televizorius ir t. t. Einant skirtinga danga, sklinda skirtingi garsai. Vienu žodžiu, garsu kūrėjai pasirūpino.

Valdymas

Nepatiko R1 („aukštyn") ir R2 mygtukais („žemyn") valdyti taikiklį. Kol tiksliai nusitaikai, atsiduri pakeliui į dausas. Gerai, kad taikiklis truputį nusitaiko pats. Tada jau ramiai gali „leisti" apkabą. Vaikščioti ir sukiotis į šalis patogu.

Tom Clancy's Rainbow Six tikrai patiks tiems, kas mėgsta veiksmo žaidimus.

Kategorija	Komentaras	Balas
Pirmasis įspūdis	Nekenčiu teroristų!	7
Siužetas	Antiteroristinės pasakaitės	7
Grafika	Ne žmonės, o zombiai	6
Garsas	Netrukdo muzika	9
Valdymas	Jei ne tas taikiklis...	7

Išvada: jei ne taikiklis ir zombiai, būtų visai nieko. Bet žaidimas senas, tad kūrėjams turime atleisti.

Galutinis balas 7 — Teror!

Įkaitus gelbėjo Aurisko

Legend of Dragoon

Gamintojas: SCE
Leidėjas: SCEE
Žanras: RPG
Parduodamas nuo: 2001 sausio

Legend of Dragon — turbūt pirmasis galingosios SONY RPG žanro kūrinys, o pirmojo blyno labai kritikuoti negalime, tiesiog neturime teisės...

Apibendrinimas

Pirmąją viešpatavimo dieną Jis sukūrė save. Antrąją ir trečiąją dienomis sukūrė visatą, išbandė daugybę pasaulių. Kad egzistuotų gyvybė, įžiebė žvaigždes. Pasaulius nuspalvino mėlynai ir žaliai. Šeštąją dieną sukūrė apie tai LEGENDĄ. Bet kam ji reikalinga, jeigu niekas jos neišgirs ir nesaugos? Iš viso buvo sutverta daugiau nei šimtas rūšių protingų būtybių, bet garbingiausią vietą užėmė sparnuoti žmonės ir Legendą saugantys dragūnai.

Kaip viskas prasidėjo?

Legend Of Dragoon prasideda tradiciškai: raudonais šarvais apsiginklavęs Dartas su Sandoros imperija ir taip turi reikalų, bet atsiranda dar viena priežastis: Sandoros imperija sudegina gimtąjį herojaus kaimą ir įkalina vaikystės draugę Šaną.

Iš pradžių įdomu...

Kad SONY geba intriguoti žaidėjus, įsitikiname pasižiūrėję įvadinį filmuką ir pradėję žaisti. Pagaliau! Tvirčiau suspaudi rankenėlę, apžiūri personažą, pabandai jį valdyti, aiškiniesi, ką reiškia mygtukai. Įsižiebia meniu langas. Pirmiausia pasirodo savitos lentelės ir pasigirsta dramatiška muzika, kuri man, pavyzdžiui, visai nepatiko. Malonu, kad nesimaišo jokie niekučiai, yra tik tai, kas svarbiausia — Item, Addition, Replace ir panašiai. Bet prastas meniu, cha cha, netrukdo išskersti artimiausių Sandoros kaimų.

Žaidžiant

Ilgiau pažaidęs, pastebi dvi detales, kurios šiaip jau žaidimams nebūdingos. Pirma, žaidime beveik viską galima nusipirkti už pinigus, kurių, patikėkite, užsidirbti sunku, nes priešai ne iš kelmo spirti. Antra, personažai — ryškios individualybės. Drįsčiau teigti, kad Dartas visada tiesmukas, Meru linksma, gal net kvailoka.

Kovos

A. Makedoniečio žodžiai „Nesirūpinkite: aš būsiu su jumis, o ten, kur esu aš, yra ir pergalė" čia nepasitvirtina: stipriems įkyruoliams užpuolus, pabėgti nėra taip paprasta, na, nebent mūvėtumėte ne vieną magišką žiedą. Taip, magiški daikčiukai šiame žaidime ypač vertingi.

Kovos technika nesudėtinga: kaip įprasta, kaunasi trys kovotojai. Atakos — tai 1–7 (žiūrint, koks lygis) galingi smūgiai ginklu. Netgi paprasta ataka, tinkamai panaudota reikiamu laiku, gali pranokti stipriausią magišką jūsų dragūno ataką. Be to, atakuojant ginklu, SP stulpeliuose (ekrano apačioje) kyla energija, kuria galite pasinaudoti virsdamas dragūnu.

Grafika

Grafika beveik nesiskiria nuo FF VII ar Chrono Chross. Žinoma, ji trimatė, bet lėkšta, kažko trūksta... Gal gyvybingumo? Nė nežinau. Be to, modeliai kampuoti, nelankstūs. Fonas ryškus, daugiausia vienspalvis. Grafiką gelbėja tik atviras jos patrauklumas ir nuostabi aplinka.

Garsas

Garsas ir fantazijų pasaulis nedera. Veikėjų balsus išgirstame tik žiūrėdami filmukus, kurių čia, deja, nedaug, bet jie ilgi. Melodijos keičiasi dažnai: tiesiog vienoje vietoje ilgai neužsibūnate.

Valdymas

Jis kiek per greitas, bet, nepaisant šios klaidos, reikia pasakyti, kad Legend Of Dragoon valdyti lengviau nei SEGA konsolę.

Pirmas blynas tikrai neprisvilo. Statau už jus, SONY.

Kategorija	Komentaras	Balas
Pirmasis įspūdis	Jau seniai svajoju apie naują RPG	10
Siužetas	Laikomasi tradicijų	8
Grafika	Tiesiog patraukli	8
Garsas	Savitas	8
Valdymas	Jei viskas vyktų truputį lėčiau...	8

Išvada: nesigailėsite nė vienos Legend Of Dragoon paaukotos valandos.

Galutinis balas 8 — RPG!

Pjovėjas

Gran Turismo 2

Gamintojas: Polyphony Digital
Leidėjas: SCEE
Žanras: lenktynės
Parduotuvėse: nuo 2000 kovo

Galima sakyti, jog GT2 — senstelėjęs žaidimas, bet savo dar tikrai neatgyvenęs. GT2 siūlo daugybę galimybių, taigi yra gana ilgas. Nusipirkusieji šį žaidimą, visą mėnesį turės ką veikti. GT2 siūlo daugiau nei 350 automobilių ir 25 trasas. Pusė trasų skirtos raliui.

Žaidimas

Arcade ir GT Mode — du žaidimo režimai. Žinoma, įdomesnis GT Mode — tai žaidimo esmė.

Iš pradžių, turintiems 10.000 $ (cha cha cha), jums reiks įsigyti automobilį. Aš to nedariau: iš pradžių protingiau gauti licencijas, nes be jų niekas neleis pasirodyti trasoje. Be to, visos licencijos atrakina kelias arcade režimo trasas.

Trasos

Kaip minėjau, jų yra daugiau nei 25. Tai ir Nascar žiedas, ir painios ralio trasos. Itin sunku valdyti automobilį ralio trasose. Jos labai slidžios.

Automobiliai

Taip, GT serijos žaidimai siūlo bene daugiausiai automobilių. Liežuviai plaka, kad GT2 kūrėjai gavo beveik visų automobilių gamintojų, išskyrus Volvo ir SAAB, leidimus. Tikriausiai todėl GT2 trasose daugybė automobilių, kurių aš nė nematęs, pavyzdžiui, Venturi ar Vector. Aišku, yra ir paprastų modelių, t. y. 206, 306, 406 ir netgi 106 Peugeot, ir 1969 metų „geležinių žirgų" (į metalo laužą tikrai nepanašu), galinčių važiuoti 280 km/h greičiu.

Grafika

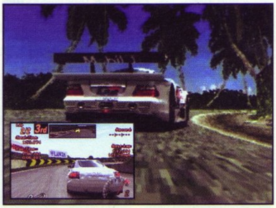
Palyginę pamatytume, kad automobiliai atrodo šauniai, o aplinka — šiek tiek prasčiau. Linksmiausia lėkti siaura gatvele 300 km/h greičiu: tiesiog smarkiau suspaudi pultelį ir plačiau pramerki akis. Jausmas nepakartojamas.

Garsas

Reikia pagalvoti: šio žaidimo garso neįmanoma apibūdinti. Reikia tiesiog išgirsti. Bet pabandysiu. Lekiant milžiniškų greičiu atrodo, kad ausyse švilpia vėjas, o muzika ragina laimėti. Techno ir New Age kūriniai tikrai geri.

Vienas trūkumėlis

Kai kurios mašinos nerealios. Ar įsivaizduojate 1011 arklio galių automobilį? Ar įmanoma žvyrkeliu lėkti 400 km/h greičiu? Stebiuosi, kaip tos mašinos nepakyla į orą...



Pirmasis įspūdis — Nepakartojamas filmukas	10
Įdomumas — Prikausto prie fotelio	10
Grafika — Nieko nėra tobulo	8
Garsas — Vien filmuko muzika...	10
Valdymas — Lengva perprasti	9

Išvada: GT2 — puikus žaidimas. Net įveikusieji visus važiavimus (tai nėra lengva), praėjus kuriam laikui vėl atsisės už GT2 vairo. Spauskite iki galo!

Galutinis balas 8

GT 2.02

Paplušėjo Mėgėjas–profesionalas

D.U.K

Ką darysite, jei konkurso „4 — gerai, 5 — dar geriau“ nugalėtojas gyvens ne Kaune?

Tai visai nesvarbu. Bet kurioje vietoje parašytus tekstus į redakciją galima atsiųsti el. paštu.

Ar galima PS2 pirkti išsimokėtinai?

Galima, matėme Vilniaus centrinės universalinės 2–ajame aukšte.

Kiek laiko, nedarant pertraukos, galima žaisti RPG?

Tik 4 valandas, kitaip rizikuotumėte išprotėti. Pirmieji simptomai: bendravimas su artimaisiais titrais, į pasą įrašomi strenght, dextirity, mana ir vitality duomenys, kuprinėje atsiranda „inventoriaus slotai“ (kai daiktas sveria nedaug ir telpa į kuprinę, bet neatitinka likusių laisvų „slotų“, jūs jo neimate). Gatvėje sutikti praeiviai mielai pasakoja ilgas, su jūsų gyvenimu nieko bendro neturinčias istorijas, prašosi priimami į jūsų kompaniją. Gražios merginos jus myli, baisios nori nužudyti.

Ar kada nors parašysite apie SEGA Megadrive konsoles ir jų žaidimus?

Žinoma. Aptarę Atari 2600 ir Atari 5200, imsimės pirmųjų SEGA konsolių (žr. „Videožaidimų istoriją“).

Kiek kainuoja nauji Xbox žaidimai?

Apie 250 Lt.

Kiek kainuoja Hi-Fi kolonėlės PS2 konsolei PS2000 Digital?

Daugiau nei 400 Lt.

Ką reiškia „regionų problemos“ (PS2 DVD)?

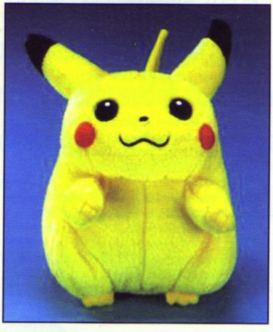
DVD diskai ir grotuvai, taip pat ir PS2 konsolės, yra skirtos keliems regionams (Europa, JAV ir kt.). Tam tikro regiono DVD diskus galima paleisti tik tam pačiam regionui skirtu grotuvu ar PS2 konsole. Būtent šią problemą ir išsprendžia AR2 diskas.

Kitame Numeryje:

- Heroes (PS2)
- GTA Vice City (PS2)
- Brute Force (Xbox)
- Videožaidimų Istorija
- Rainbow Six Lone Wolf (PS)
- Apocalypse (PS)

VA Sveiki VA

Prie kompiuterio karšta, prie konsolės — irgi.
Kadangi Palangoje dar nebuvome, ilgų traktatų nerašysime: baigę žurnalą, pirmiausia ketiname išbandyti pajūrio arkadas.
Kol kas einam atsigerti vandenėlio...



P. S. Artojas mielaširdingai atsiprašo visų, kuriuos įžeidė nepadoriai kalbėdamas apie Pokemonus, ir draugystės vardan siunčia jiems paveiksliuką.

Žaidimų išleidimo datos

PSone

Arsene Wenger Manager	02/08/02
Michael Schumacher R.W.K.	04/09/02

PS2

Football Mania	01/08/02
Agressive Inline	02/08/02
Slam Tennis	02/08/02
Freekstyle	08/08/02
Arsene Wenger	22/08/02
TOCA Race Driver	24/08/02
Project Zero	28/08/02
Commandos 2	30/08/02
Mat Hoffman's Pro BMX 2	30/08/02
Premier Manager	30/08/02
Turok Evolution	30/08/02
Armored Core 2: Another Age	08/2002
Peter Pan: A.I.N.	08/2002
Fire Blade	04/09/02
Conflict: Desert Storm	04/09/02
Crashed	06/09/02
Gunball 3000	09/2002
Stunt Man	09/2002

NR. 8 • NR. 8 • NR. 8

VA skaitytojo kuponas

Šį kuponą reikia užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
p. d. 2023, LT–3000 Kaunas.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

Mano klausimas redakcijai: ____________________

____

____

____

Mano skelbimas: ____________________

____

____

____

Mano vardas, pavardė, adresas ir telefonas (būtina parašyti): ____________________

____

____

NR. 8

Norėčiau, kad kitas VA PlayStation priedas būtų (pažymėkite tik vieną langelį)

☐ Lipdukai ☐ Knygelė su kokio nors žaidimo istorija ☐ VA Pagalba ☐ Didelis plakatas ☐ Knygelė su didelėmis žymiausių PS ir PS2 žaidimų personažų nuotraukomis bei aprašymais.